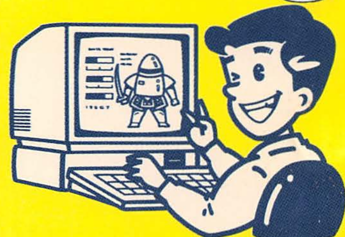
昭和62年3月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

March 1987 3

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

定価 ¥380



46機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

STORY1 完全攻略 ©株式会社ナムコ



これは見逃せない! ザナドゥ・シナリオII(秘)情報
これはやめられない! ドラゴンクエストII
チャレンジAVG―めぞん一刻
チャレンジRPG―トリトーンII

新製品速報!! 松下のMSX2 ワープロ・パソコン FS-4600F

新連載 ファミコン・ユーザーお待たせしました! ファミコン・マシン語教室
1時間目:2進数,16進数とは? まず基礎を学ぼう―

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム
●PC-8801mkIISRシリーズ ワルキューレの冒険/Out Run-Splash Wave―●FM77AVテラクレスタ●PC-6001mkIISR/6601SR ファンタジーゾーン

BM-Jr./LII2 FOLK LOREIII
BMLIII/MK5 ゲーリー君!!
ファミコン/ツインファミコン JUMPER/2/12/悪魔の再来
FM7/77 PUSH WALL/CAVE OF MONSTER
FP1000/1100 IMAITIKUNII
JR-100 バビルおっとせ
JR-200 カーレースでポン
M5 SUBERANKA/BASILISK
MSX がんばれトコちゃん2/悲しい夜を止めて/勇敢な男ミル
MZ-80K/C Mad Robot
MZ-700/1500 COLOR TILE/BREAK OUT
MZ-1500 ORBITON
MZ-2000/2200/2500 タコタコアガレゲーム
MZ-2200/2500 移植版 ウルトラマン2000
MZ-2500 OMNIE'S STORY
PASOPIA(T)/5/7 十六武蔵
PC-6001/mkII/6601/SR NORA/BUBBLE
PC-6001mkII/6601/SR ARTHURシナリオII
PC-6001mkIISR/6601SR 白雪伝説
PC-8001/mkII/SR SEESAW/THE REVIVAL OF MONSTER
PC-8001mkII/SR その後の雪の帰り道
PC-8001mkIISR SHADOW-X
PC-8801 Challenge
PC-8801mkIISR DIG BURY
PC-9801 ブロックズシ
S1 FIRE CRACKER special
SC-3000 The flyer/噴火を止めろ
X1 奇跡の品物―ミラクルアイテム―/MAGICケンケンStory
PB-100 はずらー/DIDAROS
PC-1245 移植版 JET SKI
PC-1500 MINI JAN
PC-2001 SUTAKORA WARS

ランダム・コーナー
MSX2 Snow Cape

実用プログラム
PC-6001mkIISR/6601SR FM音源エディタ

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション セガ「アウトラン(Magical Sound Shower)」

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できる マルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

映像処理も、サウンドも、通信も…… 先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

ひとりひとりのパソコンスタイル、 選べる3バリエーション。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間(メインメモリ64Kバイト)●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)

X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-822C(B・E)…標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-820C(B・E)…標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G(B・E)……標準価格 49,800円

●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1G ベーマガ 3体

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

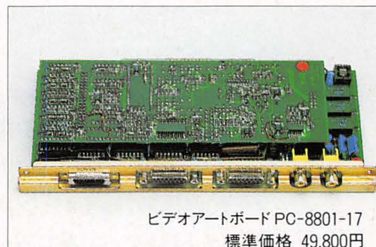
色鮮やかなコンピュータグラフィックスが楽しめる「ビデオアートボード」&「ペイントツール」

**65,536色の表示能力とスーパーインポーズ機能を持つ、
PC-8800シリーズ専用の拡張ボード「ビデオアートボード」。
今までにない、カラフルな色彩表現で
リアルで美しいコンピュータアートが体験できます。**

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報

ビデオアートボードは、PC-8800シリーズで手軽にコンピュータグラフィックスを楽しむための拡張ボード。パソコン本体の機能とは別に、65,536色のカラー表示ができ、さらに専用のビデオアートボードペイントツールを使えば、表現力のあるビジュアルイメージも簡単に作成できます。また、パソコンの表示画面とビデオ画面を重ね合わせたり、ビデオ画像に文字をテロップで流すなど、AV機器との組み合わせも自由自在。パソコンの楽しさが、広がります。


ビデオアートボード PC-8801-17
標準価格 49,800円

ビデオアートボードの主な特長

●本体の画面とは別に、320×200ドットのグラフィックス画面で、ドットごとに65,536色が表示できます。●このボードで表示している画面をビデオに録画でき、さらにビデオ入力とのスーパーインポーズも可能です。●ビデオアートボード ペイントツールとマウスを合わせて使うことで、このボードの機能をフルに活用することができます。●ビデオやビデオディスクなどのAV機器と接続し、各




写真はmodel 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新　発　売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)……………本体標準価格208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)……本体標準価格168,000円
model 20(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)……本体標準価格138,000円
model 10(FDD別売)……………………………本体標準価格 99,800円

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531　東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611　北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
中 国 支 社(広　島) 082(247)4111　四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

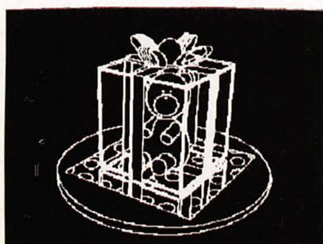
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

種ビジュアル編集が行えます。●128Kバイトの増設RAMとしても使用可能。ただしこの場合、65,536色の表示機能は利用できません。

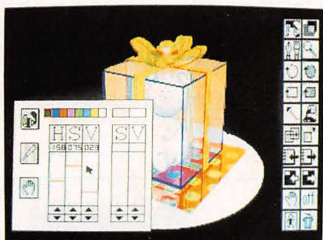
たったひとつしかない、バースデイカードがほら、簡単につくれる。

一週間後にせまった、彼女の誕生日。キミのアイディアとセンスをアピールするチャンスです。まず、PC-8800シリーズにビデオアートボードを装備。専用のグラフィックスソフト、ビデオアートボードペイントツールを使ってカードの絵を作成します。このソフトには、ブラシ、定規、ルーペや移動、複写、カラーリングのための便利な道具や機能が用意されています。操作もマウスで簡単に行えるので、腕に自信のない人でも安心です。

❶まず、下絵を描きます。



❷次は、カラーリングです。



パレットで色の種類、鮮やかさ、明るさなどを調整しながら、着色します。彼女の好きなハーフトーンもビデオアートボードなら、こんなにきれい。いろいろ試してみましょう。

❸最後にメッセージを書きこみます。



手書き文字も新鮮だけど、やっぱりカッコよくキメたい人は、ビデオアートボードペイントツールの日本語入力機能を使いましょう。完成した画面イメージを撮影して、あとは、プリントショップでカードにしてもらいます。彼女の笑顔が待ちどうしい、バースデイカードのできあがりです。

絵を描くのがニガテ、という人は、市販の図柄集を利用しよう。

Ink Potデータライブラリなど、各社から販売されている図柄集が利用できます。タイプフェースや各種イラストなど、上手に活用してください。

絵や写真がそのままとりこめるイメージスキャナ。

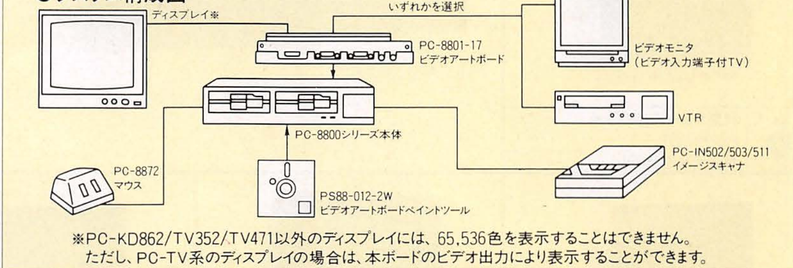
気にいった絵や写真を使いたい人には、イメージスキャナPC-IN503をおすすめします。PC-8800シリーズ本体にある汎用シリアルインタフェースと接続し、ビデオアートボードペイントツールを使用すれば、精密なビジュアルイメージも簡単に入力できます。

他のグラフィックスソフトのデータが利用できます。

Ink Potやアートマスター88、パレットなどのグラフィックスソフトで作成したデータを使いたい、という人にも対応。ビデオアートボードペイントツールにこれらのビジュアルデータを読みこめば、65,536色のカラーリングも簡単に行えます。

VTRなどと組み合わせて、ビジュアル編集にチャレンジ。

パソコンとAV機器を利用したビジュアルシステムとして利用することもできます。ビデオ入力とビデオアート画面を合成し、VTRに録画したり、ビデオ画像をパソコンにとりこんで、編集する(近日発売予定のビデオデジタイズユニットが必要)など、ビデオアートボードの活用法がさらに発展します。



NECパソコンカルチャー展

新発見!!意外に気付かなかったパソコンの身近な楽しみ方、新作ソフトもいっぱいです。ぜひお出かけください。

■会期＝3月7日(土)～8日(日)
■会場＝池袋サンシャインシティ
コンベンションセンターTOKYO・センターホールA(ワールドインポートマート4F)
■時間＝午前10時～午後5時〈8日(日)は午後4時閉館〉

入場無料

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間……9:00～17:00　月曜日～金曜日(祝日を除く)　電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー　国内実績No.1　日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

HIGH PERFORMANCE

DISPLAY LINEUP

HI-TECH FOR HI-TOUCH

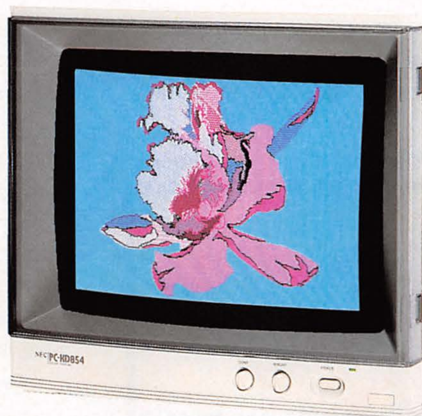


NEW

3 14型高解像度カラー ディスプレイPC-KD862
標準価格99,800円



4 14型高解像度カラー ディスプレイPC-KD851
標準価格158,000円



アナログRGB入力専用タイプの、ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

1 14型高解像度カラー ディスプレイ PC-KD854
標準価格89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●ドットピッチは0.39mm。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



5 14型高解像度カラー ディスプレイPC-KD651
標準価格198,000円



6 14型カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格99,800円



グラフィックスが鮮やかに映える、ドットピッチ0.31mmの高精彩度タイプ。

2 14型高解像度カラー ディスプレイ PC-KD853
標準価格118,000円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応 。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



7 12型カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格89,800円



8 14型カラーディスプレイ PC-KD252
標準価格67,800円



9 14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格65,800円



10 14型高解像度モノクロ ディスプレイPC-MD651
標準価格59,800円

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

鮮やかさは ▶ 先進の領域へ

ハイグレードタイプから、お求めやすいエコノミータイプまで、それぞれに鮮やか画面のNECディスプレイ。サイズも、カラーも多彩にそろって、さまざまなシステムに活躍します。



11 14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格58,800円



12 12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格44,800円



13 12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格29,800円

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								高解像度 ☆は専用
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	
①PC-KD854	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD862	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
④PC-KD851	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		□	□	○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・周期セパレート	—	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1		○1	○			

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

NECパソコンカルチャー展

新発見!! 意外に気付かなかったパソコンの身近な楽しみ方、新作ソフトもいっぱいです。ぜひお出かけ下さい。

■会期=3月7日(土)~8日(日)
入場無料
■会場=池袋サンシャインシティ コンベンションセンターTOKYO・センターホールA(ワールドインポートマート4F)
■時間=午前10時~午後5時(8日(日)は午後4時閉館)

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC



コンピュータ アンド コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏 新作発表会

FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

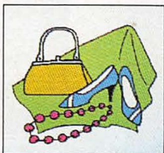
フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

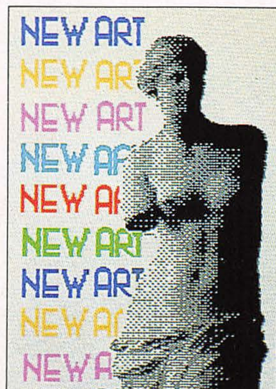
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。





今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。





友人データ

氏　名	田中 一郎
住　所	東京都港区芝 5丁目33
電話番号	03-452-8000
生年月日	昭和35年11月3日
就職先	日本電気株式会社
関　係	大学の友人
趣　味	テニス、ラリー
性　格	大胆不敵

No. TM-015-000234





高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル。**

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる

パーソナルイメージスキャナ

PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします>

NECパソコンインフォメーションセンター

東京03(452)8000　大阪06(211)9800

受付時間…9:00～17:00

月曜日～金曜日(祝日を除く)

電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

ワンタッチでジョイスティックに大変身！

新発売

きみの名前は Mr. JOY！



MR-100 標準価格 1,380円

ディスクタイプとジョイスティックタイプの２タイプで遊べます！

はめ込み台は他社のかぶせるタイプにも共通に使用できます。

★ブラック・アイボリーの２種類があります。

■セット方法

コントローラーにジョイスティックカバーを付けて取付台にはめ込んで下さい。

これだけでＯＫです。

●送り先（右の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送ってください。）

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番５号
☎03(955)9231

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい。（　　）

MR-100　¥1,380

おところ〒

TEL（　）

おなまえ

保護者名

様　㊞

●振込銀行／朝日信用金庫 板橋支店㊟285515　郵便振替口座番号 東京1-140448

悪魔城ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。



© KONAMI 1986

Romancia ロマンシア

ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおとろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。





SUPER RAMBO Special™ スーパーランボースペシャル

スーパーランボースペシャル(パック・イン・ビデオ)
MS-5 標準価格 5,800円
映画「ランボー」がゲームになった。ジャングルの奥地を舞台に、捕虜奪還の激しい戦いが始まる。行け！君こそ、戦うマシーンだ。



パナソニックが すごい遊びを 連れて やって来た。



Panasoni

続々登場 大迫力メガロムソフト

DARWIN 4078™

ダーウィン4078(ハドソン)
PANA-6 標準価格 5,800円
これは超過激。宇宙戦闘ゲームがやってきた。敵艦を撃破せよ。大宇宙を舞台に繰り広げられる戦いのファンタジーだ。



スーパートリトーン

スーパートリトーン(ザインソフト)
MXZS-11004 標準価格 5,900円
隠れキャラ、隠しコマンド、隠れエリア。と、RPGファンにうれしい隠しシリーズ。巨大な敵と戦い、勝ち、生き残れるか。



棋太平

棋太平(マイクロキャビン)
MIC-M022R 標準価格 5,800円
将棋対局の楽しさを、パソコン相手に味わえます。人間の指し手を覚えたり、棋譜の設定も自由。盤が反転する機能つきです。



1942

1942(アスキー)
2019002 標準価格 5,980円
出撃命令だ。敵機編隊との激しい戦いの幕が切って落された。宙返りを駆使して攻撃をかわせ。操縦桿をうまく操作せよ。
※近日発売予定



©CAPCOM

⊙その他にも、「戦場の狼」、「迷宮神話」、「ドラゴンクエスト」、「レリクス」、「魔界村」など話題のソフトがザクザク登場。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

(NEW)



リアル、パワフル、MSX2。と、メガロムソフト。とくれば、すごい。

同じ遊ぶなら、おもしろく遊びたい。というわけで、ゲーム少年大注目のパナソニックA1。きれいな画面、迫力サウンドはまるでゲームセンター気分です。大容量のメガロムソフトを楽しめば、これはもうやめられないすごさ。おまけに、今話題のパソコン通信でも遊べます。

標準価格 29,800円 パナソニック MSX 2 パソコン

FS-A1 ▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

松下電器産業株式会社

CA1

信頼と創造の富士通

ひょーげん族。

FM音源3音搭載
26万色カラー表示
400ライン8色対応

自由な感性を志向する人びとへ
マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40——富士通から。

A
V

Created by Daizaburo Harada



新発売

マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

〈AV40専用〉カラーCRTテレビ—15SD FMTV-154

●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン
●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

Audio族へ

●本格的なサウンドづくりが可能なFM音源標準実装。

音の三要素（音程・音量・音色）を自在にコントロールできるFM音源3音搭載。シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。ピアノなどの楽器や、自然音、効果音を含め77種の音色パターンもプリセット。さらに、PSG3音を加えた6重和音で白熱のミュージックプレイが楽しめる。

●MIDI対応、FM音源8音搭載のステレオミュージックボックス。

オプションのステレオミュージックボックス（￥58,000）と、オーディオアンプで、FM音源8音がステレオで聴ける。オリジナル曲やゲームも迫真の立体音で迫る。また、シーケンサとしてMIDI楽器を自動演奏させたり、サウンドイフェクタやキーボードを接続するなど、プロ仕様のシステムアップが可能だ。

●音を愉しむ、充実した別売ソフト群。

FMミュージックエディタII（￥20,000※）　FMサウンドエディタ（￥9,800）
FMジュークボックス（￥12,000）　FMミュージックワールド（￥12,000）
※マウスが必要。



FMミュージックエディタII



FMミュージックワールド

Visual族へ

●26万色カラー表示、400ライン8色もサポート。

天然色を超えた極彩色。AV40は、光の三原色（R.G.B.）の輝度をそれぞれ64階調に制御。320×200の各ドットごとに64^3＝262,144色のカラー指定を可能にした。その描きだす画像はまさに"彩鮮端"。しかも細密・精彩な640×400ドット8色表示を達成。日本語の表示に威力を発揮する。

●一瞬をあざやかに切りとるビデオディジタイズ機能。

ビデオディジタイズカード（オプション・￥16,800）と専用カラーCRTテレビをつかえば、ここという名シーンをリアルタイム（1/60秒）でディジタル変換。26万色のVRAMデータとして本体に取り込める。完全な静止画が、美しい色彩が意のままになる。フロッピィに保存も可能。スーパーインポーズ機能も標準装備。

●絵と遊ぶ、オプションハード&ソフト。

パソコン画面をVTRに録画できる、ビデオコンバータ（￥58,000）。グラフィックスの着色・修正や編集が行える、FMグラフィックエディタII（￥20,000・マウスが必要）。



ビデオディジタイズ



26万色表示



4096色表示

Communication族へ

●RS-232Cインタフェース標準実装。

パソコン同士や周辺機器をつなぐ国際的な通信規格　RS-232Cに準拠したインタフェースを搭載。　オプションのモデムカードを使って、さまざまなネットワークにアクセスできる。メッセージはもちろん、音楽・画像データの交換も楽しめる。パソコン通信の面白さと可能性が、いま、きみの手に入った。

●手軽にパソコン通信の仲間入り。別売ソフト2種。

AV40でクリエイトした音楽や映像のデータをパソコン間で簡単に転送できる、FMテレアクト/AV通信（￥15,000）。国内外のデータベースと結び、最新情報を居ながらにしてキャッチする、FMテレアクト/DBアクセス（￥30,000）。どちらも、話題のBBS（電子掲示板）へのアクセスが可能。

●コンパクトな内蔵タイプのモデムカード新登場。

全二重1200bpsの高速通信を実現した、モデムカード-1200（オプション・￥39,800）。ATコマンド対応により自動発着信が可能。本体内に装着するため場所もとらない。



FMテレアクト/DBアクセス

Personal computer族へ

●400ライン対応、日本語機能を大幅に強化。

JIS第1・第2水準漢字ROMに加え、高速かな漢字変換を実現する辞書ROMを標準装備。400ライン8色の高分解能表示による40字×20行の漢字表示が可能になった。ワープロをはじめ、ホームユースからパーソナルビジネスまで、あらゆる場面で多彩な活躍をみせる。

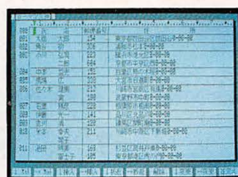
●3.5インチ640KBマイクロFD搭載。192KBメインメモリ標準実装。

FM77AVに較べ、フロッピィ1枚に入る情報量は一挙に2倍。320KBフロッピィにも対応するため、FM7/77の豊富なソフト資産を継承する（※）。また、メインメモリ容量は、このクラス最大級の192KB（最大448KBまで拡張可能）といっそう増大した。

（※FDドライブの記録方式の違いから、FM7/77などのソフトウェアをAV40で使用するとFM7/77で再使用できない場合があります）

●高度なAV機能をサポートするF-BASIC V3.4。

26万色カラー表示、400ライン8色、FM音源、ビデオディジタイズなど、高度な機能を支える、日本語対応のF-BASIC V3.4を添付。



400ライン日本語表示例

●上記の内容については、すべてAV40に関するものです。AV20、AVの仕様は一部異なります。

同時発売 FM77AV20
■FM77AV20―2本体　標準価格￥168,000
■FM77AV20―1本体　標準価格￥138,000
■カラーCRTテレビ―15S　標準価格￥108,000

天然色パソコン FM77AV
■FM77AV―2本体　標準価格￥158,000
■FM77AV―1本体　標準価格￥128,000
■カラーCRTテレビ―15　標準価格￥ 89,800

「FMサークル」会員募集中!　FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは――
〒105 東京都港区新橋6-1-1 秀和御成門ビルFMサークル事務局
☎03(437)2111（土・日・祝日を除く 9:30～17:00）

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392



ツクモ 春のパソコンカーニバル！

SHARP X1シリーズをあなたのためにツクモ特価！

3インチコンパクトフロッピーディスク搭載





注番 BM3-1

CZ-802C 定価￥198,000

限定本体特価 **￥19,800**

90%OFF

色はR(レッド)のみです。

3インチ版ゲームソフト
定価￥4,800～
カーニバル特価
1本 **￥990**



Aセット

84%OFF　注番 BM3-2

- CZ-802CR …………￥198,000
- TX-12T1……………………￥67,800
  (ナショナル、12インチカラーモニター)
- JOYメカ2型…………￥ 4,800

合計定価 ￥270,600

限定ツクモ特価 **￥43,000**

送料別￥2,000

オリジナルゲームソフト(1本)付

14型カラーディスプレイテレビ

CZ-802DR

定価￥128,000 注番 BM3-3

限定ツクモ特価

￥39,800 送料別￥1,000





シリーズ周辺機器

この他なんでも揃います
送料別 ￥1,000

注番	型番	品名	定価	特価
BM3-7	CZ-503F	シングルフロッピーディスク (I/F ケーブル付)	￥49,800	￥42,000
BM3-8	CZ-52F	5インチ増設ドライブ	￥34,800	￥22,800
BM3-9	CZ-8PD2	ドットプリンター	￥79,800	￥28,800
BM3-10	CZ-8PP2	カラープロッタプリンター	￥54,800	￥ 9,800
BM3-11	CZ-81P	プロッタプリンター(CZ-801C専用)	￥34,800	￥ 9,800
BM3-12	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	￥69,800	￥53,800
BM3-13	MZ-1P17	カラー熱転写漢字プリンター (ケーブルサービス)	￥79,800	￥49,800
BM3-14	CZ-8BV1	カラーイメージボード	￥39,800	￥33,800
BM3-15	CZ-8BS1	FM音源ボード	￥23,800	￥20,000
BM3-16	MZ-1X19	モデムホン	￥99,800	￥59,800

高速・高漢度 X1 turbo

- **CZ-850CR** (モデル10)
  定価￥168,000 注番 BM3-4

▲JOYメカ2型付セット
合計定価￥172,800 送料別￥1,000

80%OFF 限定ツクモ特価 **￥33,000**

- **CZ-850DR** ￥129,800 注番 BM3-6
  (15インチ、200/400自動切替、リモコン付、PC-88/FM-7/77シリーズ可、TV付)

80%OFF 限定ツクモ特価 **￥59,800** 送料別￥1,000



X1 Gツクモセット

- CZ-822C……………………………￥118,000
- TX-12T1(12インチカラーモニター)……￥ 67,800

合計定価 ￥185,800

限定ツクモ特価 **￥99,800**

46%OFF

送料別￥2,000

注番 BM3-17

オリジナルゲームパック(3種入)サービス中！

JOYメカ2型

特価 **￥3,800** 送料サービス

手作りならではの感触。そのままでMSX・X1・PC-6001等に、別売のαシリーズのインターフェースで、あらゆるパソコンに対応。



注番 BM3-18

春のグレードアップセール同時開催

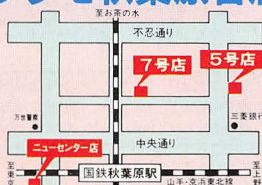
〈例〉 SHARP
CZ-802C (特価￥19,800)ご購入の場合

- CZ-800C(G-RAM付)を下取りして＋差額￥12,800
- CZ-803Cを下取りして＋差額￥12,800
- CZ-811Cを下取りして＋差額￥11,800

※動作が正常で付属品完全の場合の差額です。
全店取り扱い中。詳しくはニューセンター店まで。(03-251-0987)

24時間中古情報は ☎03-251-9977

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM 9:30～PM6:30(日・祭日)
★定休日 毎週木曜、第3水曜日(5号店は営業)

ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655(定休日毎週月曜)
2号店 ☎052-251-3399(定休日毎週水曜)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30～PM7:30
定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄



ツクモ大創業祭

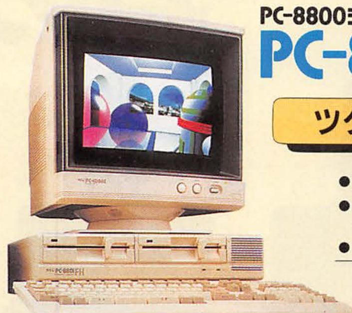
—おかげさまで40年—

2月/6日〜15日
(2月12日(木)は休まず営業します。)

日頃のご愛顧に感謝してWチャンスプレゼント！
＜東京・名古屋・札幌 合同企画＞

1.総額500万円相当商品プレゼント！
期間中1万円以上お買い上げの方に抽選券進呈

2.常夏のハワイへ3名様ご招待！
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、当社へのご意見をご記入の上、下記通信販売部内「ツクモ大創業祭」係までご応募ください。
（S62年2月15日消印有効） ☆詳しくはツクモ各店へお問い合せ下さい。



PC-8800シリーズ PC-8801FH

注番 BM3-19

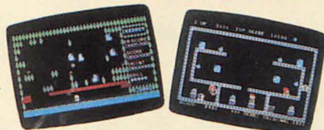
37%OFF

ツクモお買得セット

- PC-8801 FHモデル30……… ¥168,000
- TX-12T1（ナショナル、12インチカラーモニター） ¥67,800
- モニターケーブル………… ¥ 1,800

合計定価 ¥237,600
限定ツクモ特価 **¥155,000**

《今、お求めの方にオリジナルゲームパックプレゼント！》
ツクモオリジナルの楽しいゲーム11種類入り！他のお店じゃ手に入らないよ。



らくらくパソコンラック

（送料サービス）

PW-876

定価 ¥22,000
- 865(H)×580(D)×615(W)

ツクモ特価 **¥12,800**
注番 BM3-24





PW-877

定価¥35,000
- 1280(H)×580(D)×615(W)

ツクモ特価 **¥19,800**
注番 BM3-25



富士通 FM77AV20

ツクモクリエイティブセット

注番 BM3-21

28%OFF

- FM77AV20-2…………………… ¥168,000
- CU-14FA（4096色対応） ……… ¥ 49,800
- モニターケーブル(21ピン)……… ¥3,500

合計定価 ¥221,300
ツクモ特価 **¥159,800**
送料別¥2,000

★オリジナルゲームパック(12種入)サービス中！

富士通 FM77AV

ツクモスペシャルセット

注番 BM3-22

43%OFF

- FM77AV2…………………… ¥158,000
- CU-14FA（4096色対応）…… ¥ 49,800

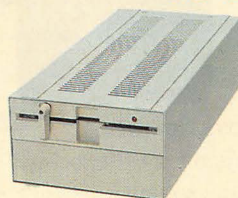
合計定価 ¥207,800
ツクモ特価 **¥117,800**
送料別¥2,000

★オリジナルゲームパック(12種入)サービス中！

ツクモオリジナル拡張ドライブ

FM-77用 TS-FD MKII

注番 BM3-23



5インチ2Dシングル
ツクモ特価 **¥36,800**
送料¥1,000

ケーブル(FM-77CA)でドライブ番号切替可能。
今までの5インチソフトも使えます。
※FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません。

FM-77CA

定価¥12,800
特価 **¥9,800**

ドライブ切替SW付ケーブル。富士通純正ドライブ、TF-20などほとんどのドライブで使用可能。（但し、TF-10を除く）

FM-77AV20/40用5″2D拡張用ケーブル

FM-24CA

定価¥8,800
特価 **¥6,800**

TS-FDその他市販5″2Dディスクドライブを FM-77AV20/40に接続できます。（除くTF-10）

PC-8801mkII/SR/FR/FH用 増設ドライブ

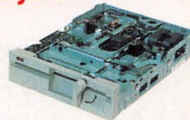
ティアック FD-55BV

注番 BM3-20

- PC-8801mkII-FD1同等品… 定価¥60,000

ツクモ特価 **¥19,800** 送料別¥1,000

※FRでご使用の際は別売ケーブル（¥2,000）が必要です。



● **通信販売ご希望の方**
○入金確認後、全国発送致します。（東京23区内は代金引き換え、翌日配達もできます。）
○事前に通信販売部で在庫を確認の上ご入金下さい。

〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 ㊟No.894047 九十九電機㈱宛

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機



九十九電機

現金書留申込書 BM3係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

●台数限定品が品切れの際はご容赦下さい。

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b** 等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレイ

シューティング・ゲームの



●トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にすると[A]、[B]二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチを[A]側にすると[A]が連射、[B]が手動になり、AUTO TRIGGERスイッチを[B]側にすると[B]が連射、[A]が手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGER スイッチの切替で[A]連射[A]手動、または[B]連射[B]手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ

お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート－マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

が楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X I シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X I シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION

1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-IはXE-Ib等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-IとXE-Ibのコンビネーションが最も推すすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)
標準価格3,900円
好評発売中

■ご注意
●X I シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。● ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実!

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X Iシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

XE-1b

標準価格 3,900円
対応機種:X I シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

日本中のコナミファンへ。

Presented by DEMPA/PENTAN

カンペンケース内側（Aタイプ/Bタイプ）

DEMPA/ペンタンのキャラクター・下敷続々発売。 標準価格 各200円

©Konami 1986



沙羅曼蛇Aタイプ

©Konami 1986



沙羅曼蛇Bタイプ

©Konami 1985



グラディウス

©Konami 1984



ツインビー

©Konami 1984



ロードファイター

©Konami 1983



ハイパーオリンピック

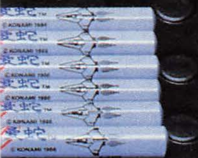
DEMPA/ペンタン



DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇(サラマンダ)のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇(Aタイプ)と，ビッグバイパー(Bタイプ)の2種類を用意しました。

お近くのDEMPA／ペンタンキャラクター商品取扱い店または，電波新聞社へ，お申し込み下さい。







サラマンダハイパーユニットには，Aタイプ／Bタイプの2種類があります。申し込みの際、どちらかを指定して下さい。



サラマンダ ハイパー ユニット

Aタイプ(沙羅曼蛇)/Bタイプ(ビッグバイパー)
標準価格950円

© KONAMI 1986

ER UNIT



新発売

沙羅曼蛇レポートパッド

©KONAMI 1986 標準価格 250円



新発売

ツインビーレポートパッド

©KONAMI 1984 標準価格 250円

©Konami 1985



イーアルカンフー

©DATA EAST CORP.



サンダーストーム

大人気のコナミとデータイーストのキャラクターが，下敷になりました。新発売の下敷は沙羅曼蛇(A・Bタイプ)，グラディウス，ツインビー，ロードファイター，ハイパーオリンピック，イーアルカンフー，サンダーストームの7種類です。価格は各200円。通信販売のお申込みは好評発売中のサンダーストームをプラスした計8種類のペンタン・キャラクター下敷の中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。



新発売

ディーヴァカンペンケース

©T&E SOFT 標準価格 500円

(305ページの「通信販売の申し込み」をよく読んでご注文下さい。なお，お近くのキャラクターグッズ取扱店でもお求めになれます。)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

ナムコ・ゲーム狂(ファン)に捧げるページです。



魅力いっぱい，パックランドのカンペンセット好評発売中！

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？
楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。
このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯1ケース（0.5mm×40本），鉛筆6本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ2層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。
パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』！



パックランドファンタジーパック

FANTASY PACK

●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆6本●シャープペンシル●替芯　**標準価格1,800円**



THE TOWER OF DRUAGA TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは，「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース1カン，鉛筆12本，消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは，サンドイエローとバイオレットの2色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。　**標準価格1,500円**



ドルアーガの塔 トレーナー

色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,500円**



マッピー トレーナー

色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックランド トレーナー

色：ホワイト/イエロー/グリーン
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックマン カンペンケース

標準価格350円



パックマン ポーチ&タオル

標準価格1,800円



マッピー ポーチ&タオル

標準価格1,800円

DEMPA/ペンタン



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ

標準価格1,700円



ドルアーガの塔ボードゲーム

標準価格3,600円



パックランドボードゲーム

標準価格3,600円



新発売

ドラゴンバスターボードゲーム

標準価格3,000円



❶スカイキッドシール

標準価格220円

❷ゲームロゴタイプステッカー

標準価格400円



ナムコ・キャラクターバッジ

通信販売は行なっておりません。

●パックマン●マッピー●ドルアーガの塔●パックランド●ドラゴンバスター●グロブダー●ディグダグII●スカイキッド…人気のナムコキャラクターバッジです。お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

標準価格 各250円



ドルアーガの塔Tシャツ A

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



❶ゼビウスカンペンケース　標準価格500円
❷ゼビウス消ゴム（3個セット）　標準価格200円
❸ゼビウス鉛筆（3本セット）　標準価格200円
❹ゼビウス定規（15cm）　標準価格150円
❺ゼビウスポストカード　標準価格300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

305ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んで注文して下さい。

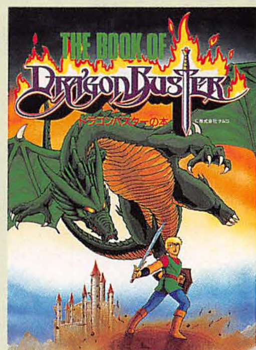
発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

The Book of DRAGON BUSTER

「ドラゴンバスターの本」

© 株式会社ナムコ

手塚一郎 著



ドラゴンバスターは、ボクにとって、特に思い入れの深いゲームだ。そのドラゴンバスターがファミコン版、X1版で発売されることになった。

「オールアバウトナムコ」でドラゴンバスターの記事を書いてから、ファンタジー、ロールプレイングの要素を持つ、このすばらしいゲームだけの本を、いつか発表してみたい、とボクは考えていた。

そして、そのチャンスがとうとうやってきたのだ。ボクたちがゲームセンターで、はじめてドラゴンバスターと出会ったときの驚きと感激、そして感動を読者のみなさんに伝えることのできる、内容を盛りこんだつもりだ。

……………………手塚一郎

大好評発売中!!

A5判 184ページ 定価850円

主な内容

- ●ファミコン版ドラゴンバスター、ラウンド別攻略マップ
- ●キャラクタードット絵紹介
- ●ビデオゲーム版ドラゴンバスター解説
- ●キャラクター別攻略法
- ●ドラゴンバスター楽譜集
- ●ボード版ドラゴンバスター紹介
- ●X1版ドラゴンバスター紹介

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII

定価**1,800**円（送料300円）

発売中

大好評

マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 4

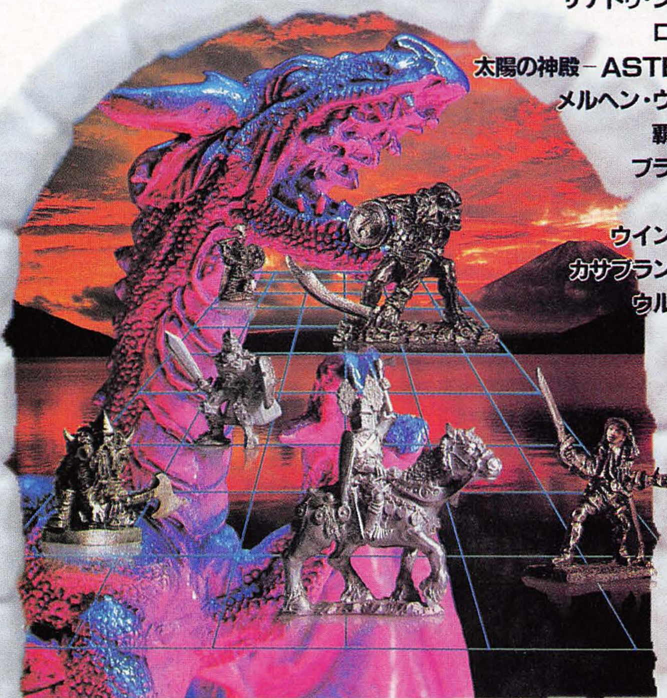
CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム

A.V.G&R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪サナドゥ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987

全国書店で好評発売中

定価 1,500円（送料300円）

アマチュア無線国試受験書の決定版

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987



アマチュア無線って知ってますか？

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけて編集した，受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，"新アマチュア無線受験マニュアル"からはじめてください。



特別付録　その1
アマチュア無線実践問題集



国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B６版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ１冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

特別付録　その2（とじ込み）

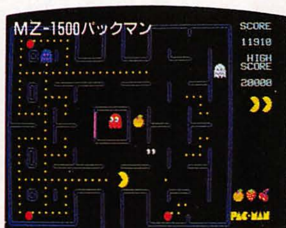
電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書
セット

㈱電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　☎03(445)6111(大代表)

遊気凜凜

マイコンソフト

ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601 テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

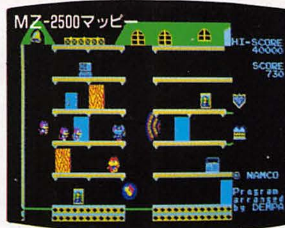
- PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴掘りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

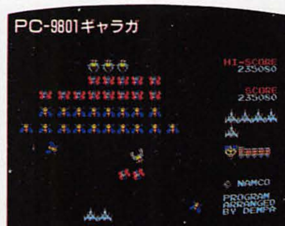
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

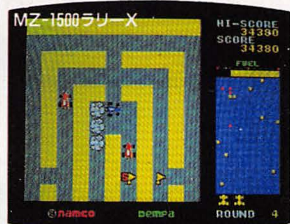
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……各定価6,800円 3.5インチ……定価6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ・定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- **X1D** 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **FM-NEW7/FM-7** 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価8,800円 ソフト+ジョイスティック



TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウェアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価5,800円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を。パソコンにプログラムしました。

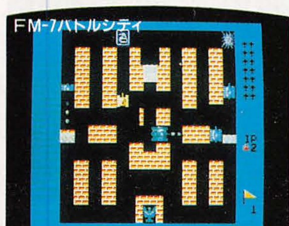
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ!X1版ではスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ!2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN'RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

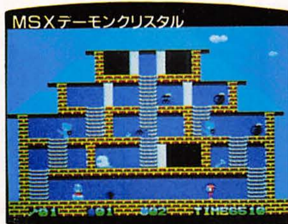
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーは©DATA EASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

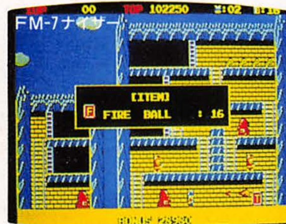
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 ROM……近日発売



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- MSX ROM……近日発売



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。8方向発射ミサイル、個性ゆたかな敵キャラクターで、数多くのファンをつかんだスクロールシューティングゲーム。キミはマザーを破壊することができるか!?

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。シューティング・ゲーム＋パズル・ゲームの面白さ。爆発まで、あと10時間!?

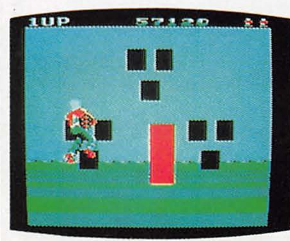
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。それからキミはゲームの世界の住人になる。親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……定価4,800円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

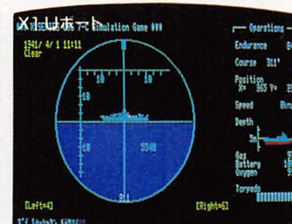
- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- PC-8001mkII テープ……定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE





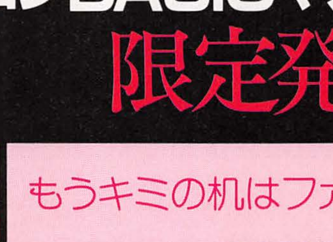


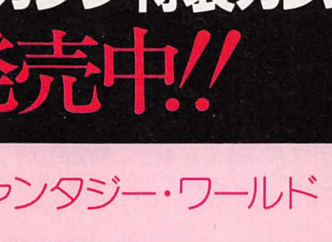


マイコンBASICマガジン特製カレンダー

限定発売中!!









もうキミの机はファンタジー・ワールド

卓上型カレンダー

標準価格800円（送料240円）



1月 太陽の神殿（アステカII）
2月 はーりぃふぉっくす—雪の魔王編—
3月 ブラスティー
4月 ザナドゥ
5月 カサブランカに愛を
6月 地球戦士ライーザ
7月 軽井沢誘拐案内
8月 アルファ
9月 ハイドライドII
10月 ロマンシア
11月 メルヘン・ヴェール
12月 ナイザー

申し込み方法

お申し込みは、電波新聞社出版販売部に現金書留か現金振替え（いずれも送料込みの金額）でお願いします。なお、お近くの電波新聞社各支局、またはキャラクターグッズ取扱い店でもお求めになれます。



マイコンBASICマガジンから、秀作パソコンAVG＆RPGのイメージ・イラストをモチーフにした1987年特製カレンダーが発売されました。
今やパソコン・ゲームはAVG、RPGが花ざかり。マイコンBASICマガジンでは、これらの中から、名作といわれるAVG、RPGを選び、そのイメージ・イラストを卓上カレンダーにしました。名作といわれるだけあって、そのイラストはAVGやRPGファンのみならずとも欲しくなるカッコイイものばかり！1か月1点の計12点を卓上型に納め、カレンダー部を切り取れば絵ハガキとしても使えます。キミの机の上に置けば、もうそこはファンタジーの世界。











電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンBASICマガジン 3月号目次

©マイコンBASICマガジン3月号
第6巻 第3号
昭和62年2月25日印刷
昭和62年3月1日発行
定価380円

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

新製品速報

日本語ワープロ機能を大幅アップ MSX2ワープロ・パソコン

松下"FS-4600F"

木村よしひさ

ＭＳＸ２が低価格実現(松下のＦＳ－Ａ1，ソニーのＨＢ－Ｆ１）によって，ベーマガのアンケートハガキによる，ほしい機種でも第３位と，ＭＳＸ２の人気が上昇してきました(87年１月号集計)。

そんな中で，先月号でも紹介した，ソニーや三洋などから発売されているＭＳＸ２ワープロ・パソコンも価格はちょっと張るが，機能性から十分に人気を博していますね。

ところで，この「ワープロ・パソコン」，書けるパソコン，遊べるワープロとして，松下が最初に開発，発売したことを知っていますか？

そこで，松下の「ワープロ・パソコン」第４弾として発売された，ワープロ機能を一段と強化した，ＭＳＸ２ワープロ・パソコン“ＦＳ－4600Ｆ”（価格138,000円）を紹介しましょう。

ＦＳ－4600Ｆのスペック

では，さっそくＦＳ－4600Ｆは，いったいどのようなマシンなのか解説していくことにしましょう。

ＦＳ－4600Ｆの主な特徴

①２ＤＤマイクロ・フロッピーディスク・ドライブ１基搭載

ワープロとして使用するなら，ディスク・ドライブがなくっちゃ話にならないよね。

②二つのカートリッジ・スロット

本体上面に二つのスロットがあるので，使いやすいよ。

③メインＲＡＭ128ＫＢ

メモリ・マッピングにより，128ＫＢのＲＡＭを載せています。

③豊富な映像出力端子

ＲＦ，ビデオ出力，アナログＲＧＢと，すべてそろっているから，モニタを選ばないぞ。もちろん，家庭用テレビもＯＫ！

④サーマル・プリンタ内蔵

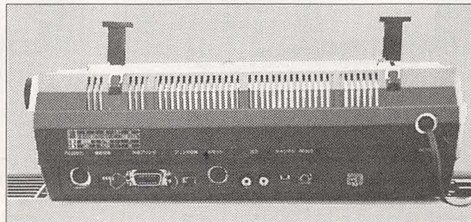
ワープロ文書の印字，プログラムのリストアウトもできるプリンタを内蔵。本体だけあれば，すべてＯＫなのがうれしいね。ハガキにも印字できる点が



▲《写真１》松下のＦＳ-4600Ｆ。一見すると，ハンディ・ワープロのようだ



◀《写真２》ディスク・ドライブは，ハンディ・ワープロのように右横についている。その左にあるボタンは，リセット・スイッチだ。ジョイスティックのコネクタが二つならんでいる



▶《写真３》背面には，さまざまなコネクタがならんでいる。左にあるディップ・スイッチは，キーボードのカナ切り換えや，プリンタ送りのピッチ，内蔵ソフトを立ちあげるか，などの設定用だ

さらにうれしい。

⑤その他

●漢字ROM（第一水準）
●2ジョイスティック端子
●カセット・インターフェース
●プリンタ・インターフェース

ざっとこんなところです。もちろん，MSX2としての性能はバツグンですよ。

一体どんなマシンなの？

FS—4600Fは，一見すると，まるでハンディ・ワープロかと思ってしまうようなスタイリングです。その形は，車にたとえると，まるで，ホンダシビック3ドアハッチバック（山下先生の乗っている車だじょーん）のようにズングリしています。これは私の自論ですが，この形はハンディ・ワープロの究極のスタイルなんじゃないかな？

サイドにあるディスク・ドライブは使いにくそうですが，なれてしまえば気にならない。ただ1ドライブなので，ディスク・コピーのときはちょっと不便だね。

プリンタが内蔵されているにもかかわらず，プリンタ・インターフェースが装備されているのは，松下さんの良心的な姿勢がうかがえます。おかげで，プロッタなども使えるし，幅が広がりますね。

しかし，長所もあれば短所もあるのが，この世のさだめ（!?）。FS—4600Fのアキレスケンは，しいて言えばキーボードにあるんじゃないかな？残念ながら，このパソコンのキーボードは，FS—A1と同程度のものと考えられます。したがって，ワープロとして使う場合，キータッチにうるさい人にはどうかと…。

ところが，ディップ・スイッチの切り換えによって，かな50音配列からJIS配列に切り換えることも可能な点は，考えていますね。

これらの批評は主観的なので，君たち自身がお店でふれてみるといいでしょう。とにかく，コストパフォーマンスの高いことは確かです。

付属のソフトについて紹介してみよう

FS—4600Fには，ワープロ，住所録／名刺帳，イメージコンバータなどのソフトウエアの入ったディスクが付属されています。では，それらを説明していきましょう。

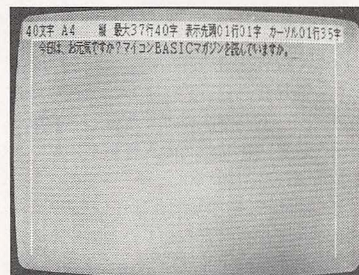
ワープロ

電源を入れると，セレクト画面になるので，ワープロを選んでみましょう。すると，見なれた画面がでてきましたね。松下のワープロ・パソコン独特の画面は，このFS—4600Fにも受けつがれていました。

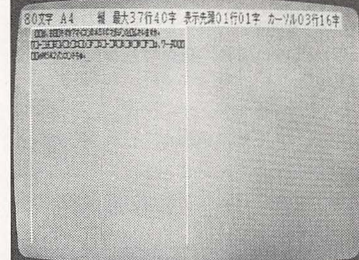
この画面表示の良い点は，リアルタイムでレイアウトがわかることでしょう。さすがMSX2です。30字×4行表示のため，より多くの文字を確認できるようになりました。

さらに，レイアウト表示として80字×19行と40字×12行のモードがあるのです。漢字への変換は，もちろん，連文節一括変換方式で，学習機能により変換効率はだいぶ良くなっています。ただ，変換がまちがっていて，確定しなおすとき，漢字を選びにくいのがちょっと難点です。

しかし，それ以外は，他のワープロ・ソフトとなんのそん色もありません。スピーディに変換してくれますし（レイアウト表示も行なっているので表示時間は少々とろい），第2水準の漢字も使用できます。第1水準のROMしか持っていないのに，なぜ第2水準の漢字が使えるのかというと，ディスクの中に第2水準の漢字データが入っているからなのです。そのため，外字登録とし



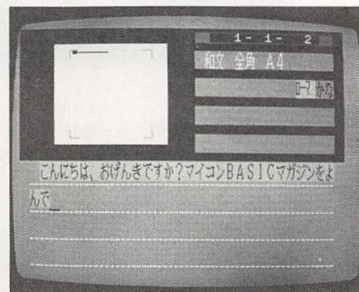
▲《写真8》これが40文字のレイアウト表示



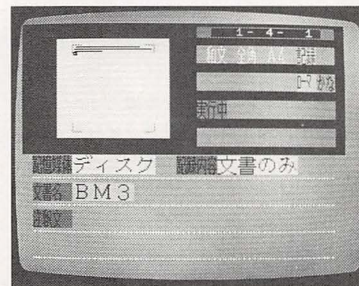
▲《写真9》80文字のレイアウト表示の場合漢字は□になる



▲《写真4》ワープロ・ソフトで立ちあげると，このような画面が表示されます。和文ワープロを選ぶのなら[1] キーを押そう



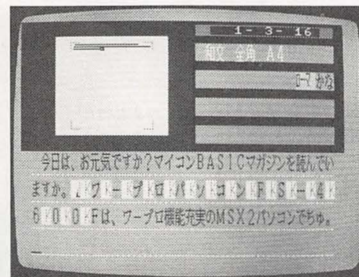
▲《写真6》ローマ字かな変換で入力してみました。32文字というと，ここまで一度に入力できます。左上の画面にはレイアウト表示されます



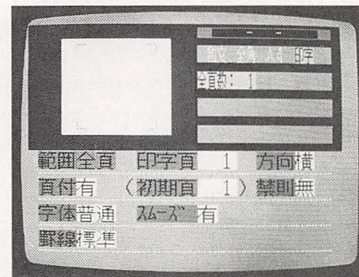
▲《写真10》文書をディスクにセーブしましょう。エスケープ・キーを押してメニューにもどったら，[K]で記録になります。文書名だけでは，なんのファイルかわかりずらいので，コメント（注釈）が付けられます



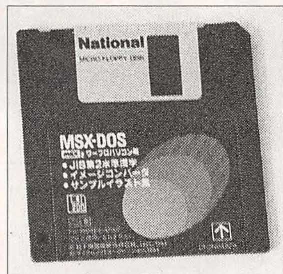
▲《写真5》最初はメニュー画面になります。新規作成するのなら[1]キーを押します



▲《写真7》どんどん入力していきます。[K]の右の文字は倍角ということです



▲《写真11》さあ印字しましょう。いろいろな設定ができます



▲《写真12》これが付属のワープロ・ソフト



▲《写真13》別売の48ドット毛筆書体カートリッジ



▶《写真14》イメージ・コンバータの世界が広がるイメージ・スキャナFS―RS500

て使用することが可能です。さらに，拡大印字は最大48×48倍角までが可能といったように，基本機能もすぐれています。

また，英文のワープロにもなるので，外国に手紙をだすときなどにも使えるね。

●そろえてみたい，ワープロ・オプション

○毛筆書体カートリッジ（FS―SR023：近日発売予定）

毛筆書体カートリッジをポンとスロットにさし込むだけで，4倍角以上の文字を，48ドットの美しい筆文字で印字できます。このため，大きい文字がみにくくなることがなくなり，ハガキなどの印字に広く応用できるでしょう。

○イメージ・スキャナ（FS―RS500：価格59,800円）

イメージ・スキャナを用いれば，手書きのイラストを文中にカットして入れることができてしまいます。最新のハンディ・ワープロと比較しても，なんらそん色ありません。

イメージ・スキャナのほかにビデオ・ディジタイズなどにも対応しています。もちろん，後で説明するイメージ・コンバータなど，CGソフトで作成した画像データを文中に入れることも可能です。この機能はワープロ・パソコンだからこそ応用がきくのでしょう。

住所録／名刺帳

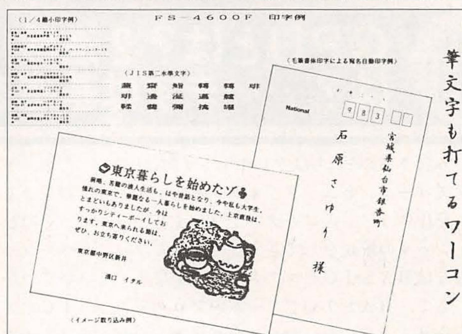
このソフトは，“おまけ”といったようなソフトではありません。実用になるスグレものです。やはり，ワープロ・ソフトがあるからでしょう。葉書の宛名，差出人および郵便番号を印字させることができるので，たいへん便利です。

イメージ・コンバータ

イメージ・コンバータの主な機能は，カラーの画像データを，ワープロで使えるようにモノクロームにすることです。しかも，画像に手を加えられるように，グラフィック・ツールの機能もあります。そのため，白黒の絵を書くこともできますよ。

総合的にみて

テストしてみて，このFS―4600Fはバランスの良い印象が残りました。MSX2，プリンタ，ディスク・ドライブの三つが，うまいところでむすびついているんじゃないかな。ムダがないってことですね。これは，はっきり言ってお買い得ですよ。



▶全文書1／4サイズ縮小印刷だってできるし，毛筆書体カートリッジを使って，毛筆書体で印字もできる。さらに，住所録／名刺帳ソフトの宛名印字にもOK！

ＦＳ－４６００Ｆは、ワープロ機能充実のＭＳＸ２パソコンです。最大３２文字を一度に漢字に変換する連文節変換方式を採用しているため変換効率が向上しています（学習機能付）。それでは実際に機能を紹介していきましょう。

罫線は、印字時に太線、標準、文字のなかから選択することができます。

普通の文字の大きさは「全角」といいます。これに対して半分の大きさの文字を「半角」といい、ｶﾀｶﾅやｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ(ABC) それに数字(123) だけが半角として印字させられます。「倍角（横倍角）」は、文字の横幅を２倍にした文字です。さらに縦４８倍横４８倍までの文字を設定することまでできます。

これが

８×８の文字です。スムージング処理のため、このように大きな文字でもきれいに印字されます。

もちろんアンダーラインといったようなことは、ちゃんとサポートされていますし、次のような数式もバッチリ印字できますので、数学のレポートにも使えます。

$$Z=3(X+2)^2+4(Y-5)^2$$

さらにH_2 OとかＭＳＸ$_2$ といった文字まで印字することができるので、いたれりつくせりですね。

しかし、このワープロの真の力は、この程度ではありません。右のように取り込んだ画像データを文章中に入れることもできるので、ワープロ専用機とくらべてもなんら遜色（そんしょく）ありません。

このように強力なワープロソフトが、付いてくるＦＳ－４６００Ｆは非常に魅力的なＭＳＸ２パソコンなのではないでしょうか。



▲ワープロ・ソフトのさまざまな機能を使って文章を作ってみました。もちろん，内蔵プリンタで印字したものです。右下のイラストのようなパターンが26種類用意されていますよ

新連載

ファミコン・ユーザー
お待たせしました!!

ファミコン・マシン語教室

マシン語

今月の目標 2進数と16進数を知る

1時間目 CPUとは？ 2進数，16進数とは？……まずは基礎を学ぼう！

断空我

みなさんこんにちは!! 昨年1年間は「ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう！」のコーナーでファミリーベーシックの解説をしてきましたが，もうみんなはBASICをマスターしたかな？

さて，BASICでゲームのプログラムが作れるようになったら，つぎにチャレンジするのはマシン語だね。ところが，ファミコンのマシン語を説明した本はないし，ファミコンのCPUである6502を説明している本も，初心者向けでないといったことから，マシン語を覚えようと思ってもできないのが現状だね。読者のみなさんからも，「ファミコンのマシン語についての解説をしてください」という要望が多いのです。

そこで，今月から，なんとファミコン向けのマシン語講座をはじめることになりました。これで，君はファミコンでもマシン語のプログラムが組めるようになるぞ!?

プロローグ

ファミコンが他の一般のパソコンと大きく異なる点は，ファミコンが最初からゲームマシンとして開発されたことです。そのため，ゲームのプログラムを作る場合，便利ないくつかの機能があります。

そのひとつがスプライトで，ファミリーベーシックでもスプライトに関する命令がいくつかあります。ですからオールBASICでゲームを作っても，なめらかにグラフィック・キャラクタの動くスピーディなゲームが作れるのです。

しかし，いくらスプライトにより，グラフィックの表示速度がかせげたとしても限度があり，キャラクタの数を増やしたり，複雑な動きをさせようとすると，BASICではスピードが落ちてしまい，ゲームになりません。

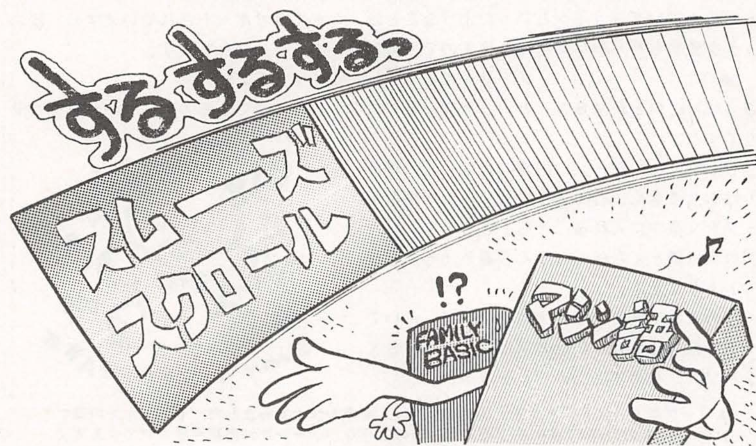
そこで時間のかかる処理をマシン語でプログラミングして，BASICのプログラムにリンク（BASICのプログラムからマシン語のプログラムを呼びだすこと）してやれば全体の実行時間はぐんと速くなります。

また，スムーズ・スクロールといったBASICにない機能でも，マシン語でプログラミングしてやれば使えるようになります（せっかくの機能を使わないのはもったいない）。

このように，マシン語プログラムにはいろいろな利点がありますが，マシン語でプログラミングするのには，ファミコン（コンピュータ）のハード（ハードウエア）についての知識が必要になってきます。

つまり，マシン語とはマシン（CPU）が理解する言葉であり，ハードと親密な関係にあるのです。

さて，これからマシン語の説明を進めていくのですが，その前にみなさんに基礎知識として知っておいてほしいことがいろいろあります。そのため，なかなかマシン語の説明に入らないじゃないかと思われるかもしれませんが，そこのところはわかってください。なにごとも，基礎が大事！ゆっくりやったほうが，あわてて失敗するよりいいのですから。



アナログとデジタル

コンピュータを大きくわけると，アナログ・コンピュータとデジタル・コンピュータにわけられます。前者はアナログ(連続)，後者はデジタル(断続)で数を表しています。私たちの使っているパソコンやファミコンは，デジタル・コンピュータです。

では，アナログ，デジタルとはなんなのでしょう。時計を例にすると，針で時を知らせるのがアナログ時計で，数字で時を知らせてくれるのがデジタル時計ですね。アナログ時計は，たとえ10時10分でも短針が10分をさしているとはかぎりません。もし，30秒なら10分と11分の間をさしていることでしょう。

デジタル時計はというと，10時10分なら，10：10と表示するし，10時11分なら10：11と表示します。だから，デジタルの世界では0.3とか7.2といった数は存在しません(つまり中間的な値はないということ)。

コンピュータをつくる場合，数を電気信

号に置き変えなければいけません。電気信号というのは，電圧の高低ですから，それに数をあてはめます。デジタル・コンピュータの場合，回路を簡単にするため電気信号を電圧のハイ(高)とロー(低)の2種類だけにしています。したがって，使える数字は0と1だけになってしまいます。

ファミコンでも，マシン語では，この0と1だけの世界なのです。

2進数の世界

数を0と1だけで表すのを2進法といい，0と1だけの数を2進数といいます。それではいったい，0と1だけで，どのように数を表すのでしょうか。

私たちが日常使っている数は10進法といって，0から9までの数字を使い，10でケタが一つあがります。2進法では，なんと2でケタが一つあがってしまいます（そのためどんどんケタがあがってしまう)。2進数で数を数えると，**第1表**のようになります。

10進法では2ケタ目は10のケタ，3ケタ目は100のケタとなりますが，2進法ではどうなっているのかというと，**第1表**をまた見てください。10(2)（2進数で数を表すときは，数字の右横に(2)と書く）は2，100(2)は4，1000(2)は8と増えていっています。

つまり，ケタがあがるたびに2倍ずつ増えているのがわかります。10進法ではケタがあがるたび10倍されていくのと同じことですね。この1，2，4，8，16……のことをケタの重みと呼んでいます。ケタとケタの重みの関係は**第2表**のようになっています。

《第1表》10進数と2進数の表記のちがい

10進法	2進法
0	0
1	1
2	10
3	11
4	100
5	101
6	110
7	111
8	1000
9	1001
10	1010
11	1011
12	1100
13	1101
14	1110
15	1111
16	10000
17	10001
18	10010
⋮	⋮

それでは，ケタの重みを説明したところで，2進数を10進数に変換する方法の説明をしましょう。2進数を10進数に変換するのは非常に安易で，2進数の1になっているケタの，ケタの重みを加えていけばいいのです。**第1図**がその例です。

その反対に10進数を2進数に変換する方法は，2とおりあり，一つは各ケタの重みが引けるかどうか調べていく方法(2進→10進の反対のことをする)，もう一つは2で割ってあまりを調べていく方法です。

後者のほうが速く計算できるので，後者の方法を説明しましょう。10進数を2で割っていきながら，あまりをだしていきます。そして，割り算が終わったとき，そのあまりを並べていけば2進数に変換されています。**第2図**がその例です。

これでもう2進←→10進の変換が自由にできるようになりました。しかし，まだ，マシン語を扱うには，覚えなければいけないことがあります。

16進数

2進数ではケタがどんどん増えてしまって書くのがたいへんです。したがって，マシン語を書く場合，16進数で書くことになります。もうわかると思いますが，16進数というのは16でケタが一つあがるようになっています。しかし，数字は0～9までの10しかありませんので，A～Fを10～15のかわりに使います。16進法で数を数えると，**第3表**のようになります。なぜ，16進法なのかというと，2進数の4ケタを

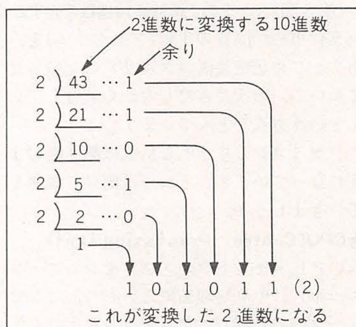
《第2表》2進法のケタの重みとケタの関係

ケタ(n+1)	2^n	ケタの重み
1	2^0	1
2	2^1	2
3	2^2	4
4	2^3	8
5	2^4	16
6	2^5	32
7	2^6	64
8	2^7	128
9	2^8	256
10	2^9	512
11	2^{10}	1024
12	2^{11}	2048
13	2^{12}	4096
14	2^{13}	8192
15	2^{14}	16384
16	2^{15}	32768
17	2^{16}	65536
⋮	⋮	⋮
n+1	2^n	

1	1	0	0	1	0	1	1	(2)
128	64	32	16	8	4	2	1	各ケタの重み

128＋64＋0＋0＋8＋0＋2＋1＝203

《第1図》2進数を10進数に変換する例



《第2図》10進数を2進数に変換する例

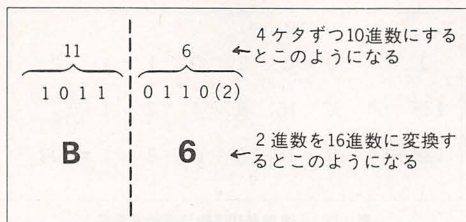
ひとまとめにすると16進数になります。したがって8ケタの2進数を2ケタの16進数で表せるので，便利なのです。第3図がその例です。

コンピュータの原理

ファミコンといってもコンピュータなのですから，その作動原理は他のコンピュータと同じで，ストアード・プログラム方式と

《第3表》10進数と16進数の表記のちがい

10進法	16進法
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
⋮	⋮



《第3図》8ケタの2進数は16進数で表すと2ケタになる

いう仕事や，演算の手順(プログラム)を，あらかじめ記憶装置（メモリ）に記憶させておいて，順次読みだしながら実行していくという方式をとっています。

ファミコンの基本的な構成は第4図のようになっています。それでは簡単に説明していきましょう。

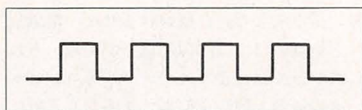
★CPU(Central Processing Unit)

CPU（セントラル・プロセシング・ユニット）は中央処理装置といわれ，コンピュータの中心部で，プログラムを実行していくのが主な役目です。ファミコンのCPUは，あのアップルIIに使われている6502から一部の機能を取りのぞいたものです(このことについては，のちほど説明します)。

一般のパソコンに使われているCPUと異なる点は，CPU内にサウンド・ジェネレータ(音を作るところ)が内蔵されていることでしょう。

★PPU(Picture Processing Unit)

PPU（ピクチャー・プロセシング・ユニット)は，ファミコン内でCPUと同じくらい大きな顔をしているもの（そのくらい大事だということ）で，映像関係の処理を受け持っています。もちろん，ファミコンでスプライトが使えるのも，スムーズ・スクロールができるのも，カラフルな色がだせるのも，すべてこのPPUの性能のおかげなのですよ。


▲《第6図》CPUを働かせる役目のパルス波形

★RAM(Random Access Memory)

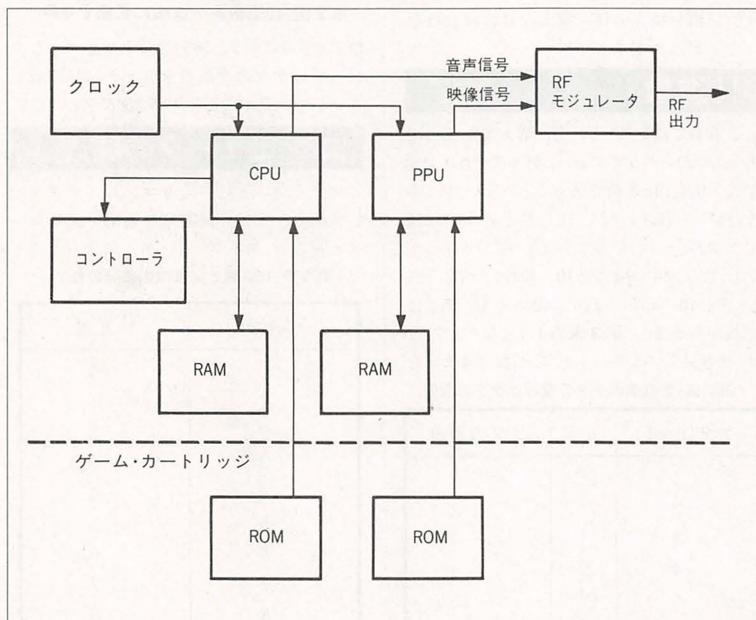
RAM(ランダム・アクセス・メモリ)は読み書きできるメモリのことです。メモリとは，電気信号を記憶するもので，2進数の0と1を電圧のロー，ハイとして記憶します。ものにたとえると，ロッカーのようなもので，アドレス（番地）を指定することにより，読み書きするところを変えられます。第5図のようになっていると思っていいでしょう。RAMは一般的に（ファミコンのRAMの場合も）電源を切断すると記憶している内容は消えてしまいます。

★ROM(Read Only Memory)

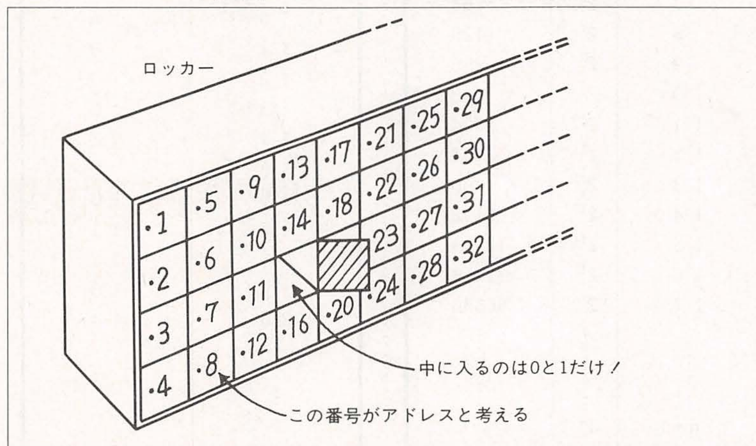
ROM(リード・オンリー・メモリ）は，読みだし専用のメモリです。したがって，新たに書きなおしはできませんが，電源を切断しても内容が消えることはありませんので，ゲーム・カートリッジなどに使われています。ゲーム・カートリッジでは，プログラムの入っているROMと，グラフィック・キャラクタのデータが入っているROMの二つが内蔵されています。

★クロック

CPUを働かせるには，第6図のようなパルスが必要です。このパルスに合わせてCPUはいろいろな動作を行ないます。これは，指揮者に合わせて演奏するオーケストラに似ています。また，PPUにとっても非常に大切で，このパルスに合わせてビデオ信号を作ります。そういったことから安定した周波数がえられなければいけないため，クロックには水晶発振子(クォーツ)が使われています。



《第4図》ファミコン・ハードの基本的な構成図



《第5図》メモリとはロッカーのようなもの

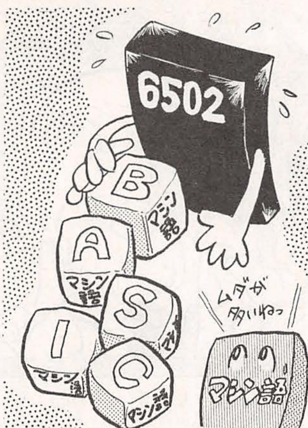
マシン語とは？

マシン語というのは，CPUが唯一理解することのできる言語です。したがって，CPUが異なればマシン語もちがいます。

マシン語は言語といっても，言語というイメージからほど遠いもので，数字のら列でしかありません。しかし，CPUは数字をメモリから読み込んで，それがどんな命令かを理解(？)して動作しているのです。

マシン語のプログラムもBASICのプログラムもメモリ上にあり，順次読み込まれて実行されるのには変わりありませんが，大きく異なる点は，マシン語が直接CPUに実行される点です。

BASICの場合CPUがBACICインタプリタというプログラム（もちろんマシン語）を実行していて，BACICの命令を実行する場合，その命令にしたがった処理のプログラム（マシン語）を実行する



のです。

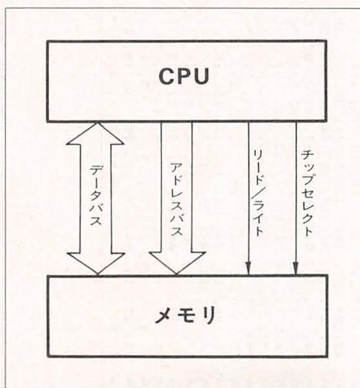
ちょっと，わかりにくかったと思いますが，要するに，ＢＡＳＩＣの命令ひとつ実行するのには，いくつものマシン語の命令を実行しなければいけないということです。もし，最初からマシン語でプログラムを組めば，ムダが少ないので，実行速度は格段に速くなるのです（『BASICプログラムが遅いのは，マシン語プログラムに直しているから遅いのだ』と言っている人がいますが，それは誤りです）。

CPUとメモリ

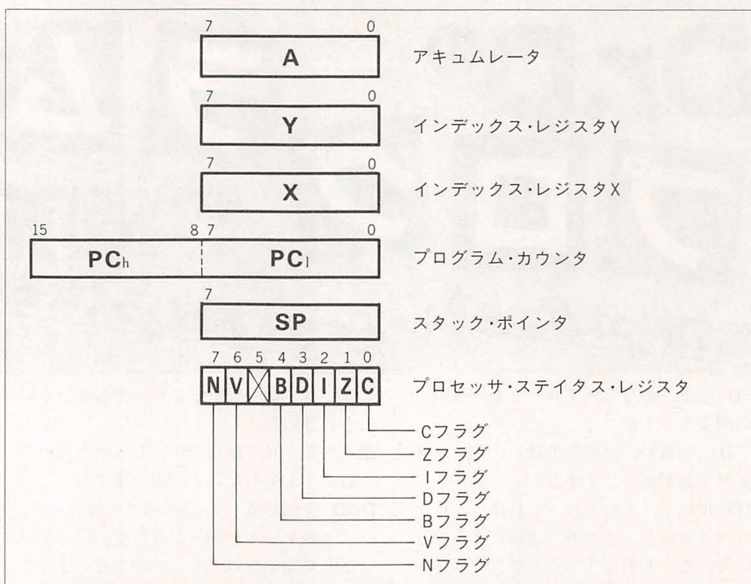
前述でメモリはロッカーのようなものと，たとえましたが，では，一体ＣＰＵとはどのように接続されているのでしょうか。

第７図を見てください。ＣＰＵはアドレスバスで，メモリのアドレスを指定します。すると，メモリは，あいよ！っとばかりに指定したアドレスのところを用意します。ＣＰＵはメモリに，リード／ライトで読みだすのか書き込むのかを指定し，チップセレクトでロッカーでいうふたを開けます。後はデータバスを使って，ＣＰＵはメモリに書き込むかメモリから読み込むかをすればいいのです。

かしこい君は，もう気が付いたね。そう，あのカートリッジ・コネクタにたくさんある接点は，アドレスバスやデータバス，それに各種コントロール，そして＋５ＶとＧＮＤだったんだ。



《第７図》メモリとＣＰＵはデータバス，アドレスバスなどで接続されています



《第８図》ＣＰＵ6502の持っている主なレジスタ

CPUの6502とは？

さて，それではＣＰＵについてもう一歩ふみ込んで説明していきましょう。ファミコンのＣＰＵでもある6502は，アメリカのモステクノロジー社が開発したマイクロプロセッサです。日本ではリコー㈱がライセンスを持っていて，ファミコンに採用されることになったのです。

6502は８ビットのレジスタをいくつか持っています。ビット（ＢＩＴ）とはBinary digit の略で，２進数のケタのことをいいます。したがって，6502は８ケタの２進数が取り扱えるということです。

また，８ビットを一つにまとめて１バイト（byte）といいますので，6502は１バイトの数値が扱えるということもできます。レジスタというのは，ＣＰＵ内部のメモリということができます。

レジスタはもちろん読み書きができますが，それ以上に重要な働きをします。たとえば，計算の途中結果や今実行しているプログラムのアドレスを記憶したりします。第８図が6502の持っている主なレジスタです。

★アキュムレータ（８ビット）

Ａレジスタと呼ばれ，加減算やいろいろな処理などに用いられます。

★インデックス・レジスタＹ（８ビット）

Ｙレジスタと呼ばれ，アドレスの指定をするときに補助します。

★インデックス・レジスタＸ（８ビット）

Ｘレジスタと呼ばれ，アドレスの指定をするときに補助します。

★プログラム・カウンタ（16ビット）

ＣＰＵが，今どこ（アドレス）のプログラ



ムを読んでいるかを指します。ＢＡＳＩＣでいうと，行番号をおぼえているメモリといえます。

★スタック・ポインタ（ビット）

スタックというものの最上段のアドレスを指します（おいおい説明していきます）。

★プロセッサ・ステイタス・レジスタ（８ビット）

各種の情報を知らせてくれるレジスタです（のちほど説明していきます）。

とにかく，こんなレジスタがあるんだなと思ってくれればけっこうです。

おわりに

とにかく２進数をマスターしてください。10進←→16進変換は，わざと説明しませんでしたが，10進←→２進変換と同じ要領です。ぜひとも自力でマスターしてください（来月に少し説明しますが）。

次回はアセンブリ言語，ＢＡＳＩＣのＰＥＥＫ，ＰＯＫＥの説明をしていきたいと思います。

ご意見，ご感想をお待ちしています。

Dr.Dのプログラム診療所

君の作ったゲームが，ますますおもしろくなる！



Dr.D：さて，今月も「プログラム診療所」の開業といくか！

編：Dr.,何通か，診断してほしいというプログラムが届いてますよ。

Dr.D：ほほう，どれどれ。これは，1行プログラムだな。こりゃ，診断しようがないな。こっちのは？　よくできてるじゃないか！いったいどこを診断してほしいというのだ！

編：どこを見てほしいか，しっかり書いておいてもらわないと，困りますね。

Dr.D：全部診断してくれなんてのは甘いぞ。「迷路ゲームを作ったんだが，敵が壁を壊して追いかけてくる。壊さないようにするには，どうしたらいいのか」という具合に，具体的に，できれば一点にしぼって送ってほしいぞ。

編：わかりましたか？では，さっそく，今月の患者さんを呼んでみましょう。

MSX2 スケート GAME（ゲーム）

有沢 寿英

《第1表》変数表

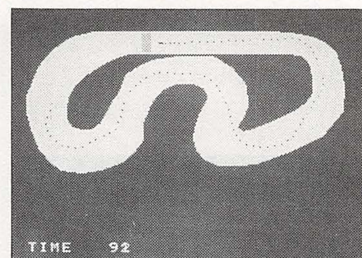
SC	……スコア
T1	……ベストタイム
T	………タイム
P	………自分の座標を調べる
M, N	……自分のX，Y座標
X, Y, C, PB	……グラフィック
H	………スピード

ストーリー

あなたがスケート場にいくと，そこの係員が「1周を時間内にすべることができたら，ただで何周すべってもいいよ」と言うもんで，よろこんですべりはじめました。

あそびかた

RUNすると，すぐにはじまります。操作は⇧でスピード・アップ！⇩でスピード・ダウン，⇨で右，⇦で左です。



《写真1》ピッ，ピッ，ピッ，スタート！制限時間内に1周するんだぞ

《リスト1》スケートGAMEのプログラム・リスト

```
10 COLOR15,12,12:SCREEN5:GOSUB260
20 CLEAR:OPEN"GRP:"AS#1:M=100:N=20:SC=0:K=7.9:TI=350:T=0
30 SETBEEP2,4:FORI=1TO3:BEEP:FORJ=0TO320:NEXT:NEXT:PLAY"V15O6T255L64CC."
40 '***********************
50 '****** MAIN  **********
60 '***********************
70 PSET(10,170):PRINT#1,USING"TIME ####";T::S=STICK(0):IFS=1THENH=H+.5ELSEIFS=5T
HENH=H-.5
80 IFS=3THENK=K-.27ELSEIFS=7THENK=K+.27
90 IFH>9THENH=9ELSEIFH<>0THENSC=SC+1
100 IFH<0THENH=0:GOTO70ELSEM=H*SIN(K)+M:N=H*COS(K)+N:P=POINT(M,N)
110 IFP=12ORP=15THEN:GOTO170
120 IFP=13THENGOSUB220ELSEPSET(M,N),1:T=T+1:IFT=TITHEN170
130 GOTO70
140 '***********************
150 '**** GAME OVER   *******
160 '***********************
170 SCREEN1:LOCATE4,4:PRINT"GAME OVER":LOCATE5,6:PRINT"SCORE=";SC
180 LOCATE4,10:PRINT"PUSH SPACE KEY":IFSTRIG(0)=0THEN180:ELSERUN
190 '***********************
200 '***********************
210 '***********************
220 BEEP:GOSUB270
230 M=100:N=20:K=7.9:H=0:TI=T:PSET(10,160):PRINT#1,USING"BEST TIME####";TI:T=0:R
ETURN
240 '***********************
250 '*** DATA READ *********
260 '***********************
270 CLS:RESTORE360
280 READX,Y,C:IFX=-3THENRETURN
290 IFX=-1THEN310ELSEIFX=-2THEN320
300 LINE-(X,Y),C:GOTO280
310 READX,Y,C:DRAW"BM=X;,=Y;":GOTO280
320 PB=C:READX,Y,C:PAINT(X,Y),C,PB:GOTO280
330 '***********************
340 '***** DATA ************
350 '***********************
360 DATA -1, 0, 0, 81, 10, 15
370 DATA  177, 10, 15, 191, 11, 15, 197, 12, 15, 206, 14, 15
380 DATA  215, 18, 15, 223, 26, 15, 226, 37, 15, 228, 52, 15
390 DATA  227, 71, 15, 212, 89, 15, 191, 100, 15, 165, 110, 15
400 DATA  151, 111, 15, 138, 111, 15, 129, 106, 15, 124, 100, 15
410 DATA  122, 92, 15, 123, 84, 15, 126, 75, 15, 132, 63, 15
420 DATA  132, 58, 15, 129, 53, 15, 122, 50, 15, 111, 50, 15
430 DATA  102, 54, 15, 94, 64, 15, 88, 80, 15, 88, 92, 15
440 DATA  82, 101, 15, 75, 108, 15, 60, 114, 15, 47, 116, 15
450 DATA  33, 114, 15, 26, 108, 15, 19, 100, 15, 16, 92, 15
460 DATA  13, 84, 15, 10, 71, 15, 10, 59, 15, 18, 37, 15
470 DATA  28, 24, 15, 37, 17, 15, 44, 13, 15, 50, 12, 15
480 DATA  56, 10, 15, 81, 10, 15,-1, 0, 0, 85, 27, 15
490 DATA  188, 27, 15, 198, 28, 15, 202, 32, 15, 205, 38, 15
500 DATA  206, 48, 15, 206, 58, 15, 201, 65, 15, 193, 71, 15
510 DATA  178, 79, 15, 163, 85, 15, 156, 87, 15, 151, 83, 15
520 DATA  156, 75, 15, 159, 67, 15, 158, 52, 15, 149, 39, 15
530 DATA  136, 30, 15, 112, 30, 15, 95, 33, 15, 87, 37, 15
540 DATA  78, 44, 15, 74, 56, 15, 68, 65, 15, 61, 80, 15
550 DATA  54, 85, 15, 47, 85, 15, 41, 83, 15, 37, 77, 15
560 DATA  37, 69, 15, 38, 61, 15, 43, 51, 15, 51, 43, 15
570 DATA  58, 38, 15, 64, 34, 15, 69, 31, 15, 74, 29, 15
580 DATA  80, 27, 15, 87, 27, 15,-2, 0, 15, 90, 21, 7
590 DATA -1, 0, 0, 89, 26, 13, 89, 11, 13, 94, 11, 13
600 DATA  94, 25, 13, 94, 26, 13, 90, 26, 13, 89, 26, 13
610 DATA -2, 0, 13, 91, 22, 13,-1, 0, 0, 87, 119, 13,-3,0,0
```

今月のクランケは？

編：Dr.,このゲームは最近グーンと投稿が増えてきたMSX2用ですよ。

Dr.D：ふむふむ。それでグラフィックの使いかたがMSXと異なっているのか。MSX2なら，ドット単位に色指定できるから，色バケのないカラフルなゲームを作ることができる。

編：MSX2はドットごとに256色まで色指定できるので，これからどんなゲームが投稿されてくるか楽しみですね。それでは，いつもどおり影さんにプレイしてもらいましょう。

影：まっかせなさい。スケートGAMEなんて，ちょろいもんだぜ！

編：オッ！けっこうやりますね，影さん。でも，そのままではコースアウトしますよ。

影：ゲッ！きびしいプレイだ。

Dr.D：自信たっぷりなわりにへただな。

影：だって，スピード・ダウンしながら曲ることができないんだもん。

Dr.D：文句を言わずにプレイしていなさい（と言いながらプリント・アウトされているリストをながめている）。

編：影さん少しは上達してきましたね。

影：あったり前だよ。それゴール。アレ？ゴールしないで通りすぎちゃった。

編：ほんとだ，ゴールしないね。

Dr.D：どれどれ，なるほどこのゲームには手直ししなければいけないところがいろいろありそうだな。

編：よろしくお願いします。Dr.。

影：影からもよろしくでちゅ！

Dr.D：それでは，ひと働きするか（カタカタカタ……………………）。

オペ開始

Dr.D：まず加減速しながら左右に曲れるようにしてみよう。70行から120行が変更されている。80行と90行がキー入力とその処理を行なっているぞ。

編：いつものように論理式ですね。

Dr.D：そうだ。STICK関数はカーソル・キーの入力により第1図のような値を返してくる。したがって，ON GOTOを使って処理をわけてもいいが，どうせIF文を使うことになるので，わかりづらいかもしれないが，すべて論理式で処理させた。

編：この論理式を図にすると第2図のようになりますね。

Dr.D：そうだ。Sの値により，HとKはこのように変化するのだ。

編：ところで，SC=SC+1からSC=SC+Hに変わっているのはなぜですか？

Dr.D：それはスピードが速いほど1周する時間が短くなる。したがって，SC=SC+1では速いほどスコアが低くなってしまうのだ。そこで，SC=SC+Hにして1周したときのスコアが等しくなるようにした。

編：なるほど。Hはスピードだから，移動した距離にもなるんですね。

Dr.D：そういうことだ。速度×時間＝距離というのは算数レベルだ。ゲーム・プログラムにも生かしてほしいな。

影：なかなかきびしいプレイだ。

Dr.D：一生やってろ！

編：ところで，Dr.,プログラムがだいぶ変わっているようですが。

Dr.D：そうだな，190行から230行までがなくなって，そのかわり，32行から39行が付け加えられている。なぜだかわかるかな。

編：190行から230行は，ゴールした後の処理だから……。なるほど，ゴールした後の処理というのは結局スタートする前の処理と同じなんですね。

Dr.D：そうだ。そのとおり。したがって，メイン・ルーチンの前にもってきたのだ。これにより変数などのセットが1か所にまとめられた。こんなの別にどうってことないじゃないかと言うかもしれないがフローチャートをちゃんと書いてプログラムすれば，このようなことはない。長いプログラムを作る場合に大切になってくることなのだぞ。

編：このくらいの短いプログラムならいいけれど，長いプログラムになるとムダがいっぱいでちゃいますからね。

Dr.D：細かいところでは，70行が変わっている。

編：いちいちTIMEを表示させていないようにしてますね。

Dr.D：MSXの場合，グラフィック・モードでPRINT文を使うと，処理に時間がかかるので，なるべく表示させる文字を減らしたのだ。

編：メイン・ルーチンの中で，毎回TIMEを表示させるのは意味がないですからね。

Dr.D：そのとおりだ。

影：ねえねえ，ゴールを通りすぎてしまうのは，直してくれましたか？

Dr.D：もちろんだ。このプログラムは，座標の判定をPOINT関数により，色で調べている。つまり，移動先が13の色（むらさき）のときゴールしたとしているのだ。

しかし，もとのプログラムのままだと，ゴールの範囲が，6ドットしかないので，最高速度の8ドットで移動していると飛びこえてしまう場合がある。そのため，590行と600行の94を98に変更した。

編：これで，もうだいじょうぶですね。

Dr.D：まあそうだが，このゲームには裏ワザがある。

編：えっ？　いったいどんなワザですか。

Dr.D：スタートしたとき，ぐるっと回って反対方向に進むとゴールできてしまうのだ。しかし，これはプレイヤーの良識にまかせよう。

編：スポーツマン・シップにのっとって，プレイしてほしいということですね。

影：ワー，手ぬきだ！

編：その前に，このプログラムの良い点をほめてくださいよ。

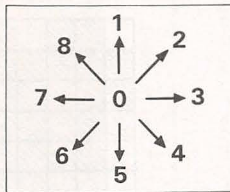
Dr.D：そうだな。グラフィックで作ったところがいいな。プログラムもショートだ。画面にLINE文でコースを描かせているが，座標のデータをDATA文にしたところもいいぞ。ただ残念なのは，コースの形がいまいちということだ。

編：Dr.,また文句を言っている。

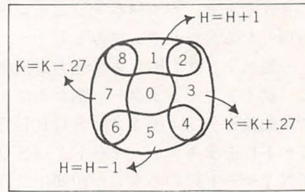
Dr.D：いつもの口ぐせだな。

一同：ワッハッハ！

Dr.D：ということで今回のオペは終了！



《第1図》STICK関数によるカーソル・キーの入力と返ってくる値の対応図



《第2図》論理式の考えかた。変数SによってHとKは変化する

《リスト2》Dr.Dの手直ししたプログラム・リスト。20行〜39行，70行〜120行，170行，590行と600行をこのように変更してください。190行〜230行は取ります。

```
20 CLEAR:OPEN"GRP:"AS#1:T=350
32 '************************
34 M=100:N=20:K=7.9:H=0:TI=T:T=0
36 GOSUB270:PSET(10,160):PRINT#1,USING"TIME LIMIT####";TI:PSET(10,170):PRINT#1,"
TIME"
38 PLAY"V1504T255L32ARARARO5L64A"
39 IF PLAY(0) THEN 39

70 PSET(60,170):PRINT#1,USING"####";T;
80 S=STICK(0):H=H+((S=1)+(S=2)+(S=8))*(H<9)-((S=4)+(S=5)+(S=6))*(H>0)
90 K=K-((S>1)*(S<5)-(S>5)*(S<9))*.27:SC=SC+H
100 M=H*SIN(K)+M:N=H*COS(K)+N:P=POINT(M,N)
110 IFP=12ORP=15THEN170ELSE IFP=13THEN34
120 PSET(M,N),1:T=T+1:IFT=TITHENPSET(10,180):PRINT#1,"TIME UP":GOTO170

170 FORI=0TO999:NEXT:SCREEN1:LOCATE4,4:PRINT"GAME OVER":LOCATE5,6:PRINT"SCORE=";
SC

590 DATA -1, 0, 0, 89, 26, 13, 89, 11, 13, 98, 11, 13
600 DATA  98, 25, 13, 98, 26, 13, 90, 26, 13, 89, 26, 13
```

特別企画

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

パターン・ジェネレータの使いかた for MSX

たなけん

みなさん，こんにちは！たなけんです。今回の講座では，MSXマシンのパターン・ジェネレータ使用法を紹介いたします。そのほか，これを利用した特殊な移動プログラムも合わせて紹介します。

パターン・ジェネレータ（キャラクターRAM）は，JR−100等のユーザ定義文字と同じ機能で，8×8ドットでオリジナル・キャラクターが作れます。

もちろん，組み合わせれば，もっと大きいキャラクターを作れますし，スプライト同様，画面の中を自由に移動させられます。ただし，このパターン・ジェネレータを使用する場合は，テキスト・モード1（SCREEN−1）を指定します。

それと，スプライト機能ほど取り扱いが容易ではありません。そうかとい言ってスプライトだけにたよると，ゲームのレパートリーが狭くなり，個性的なゲームが生まれなくなってしまいます。

これを打ち破るには，使える機能はなんでも使ってみる心がまえが必要です。

メリット

どんなとき，パターン・ジェネレータを利用したら良いか考えてみましょう。

一般にスプライトは，その強力な機能ゆえに「動く」キャラクターへ割り当てます。背景面はグラフィック2（SCREEN2モード）とテキスト・モード1（SCREEN1モード）のどちらかが使用されます。

バックが風景やそのたぐいのときは，グラフィック2を指定し，LINE，CIRCLE，PSET，PAINT等で作画します。しかし，ブロックやレンガを主体とした迷路や道路等のときは，グラフィック2では作画に時間がかかり過ぎます。

したがって，テキスト・モード1を指定し，ブロックやレンガはパターン・ジェネレータを書き換えて表示することになります。

それから，ゲーム画面にはいろいろな種類があり，スプライトを静止キャラクターへ割り当てるケースも発生します。たとえば，モンスターが障害物を利用してかくれんぼするとき，このパターンになります。しかし，スプライト機能には，制限事項があって「水平同一ライン上にスプライト4個まで」に引っかかることがあります。

もし，動くキャラクターへ4個割り当てずみの場合，プログラムが走ってる最中に，スプライトNo.の大きいほうがときどき「行方不明」になるというアクシデントが発します。このようなとき，動くキャラクターの一部をテキスト画面で移動するように，プログラムすれば気にしなくても良くなります。

つまり，スプライトだけにたよった場合より，かなり多種類のゲームが作れることになりますね。

	8	4	2	1	8	4	2	1	
0									&H6C
1									FE
2									FE
3									FE
4									7C
5									38
6									10
7									00

《第1図》♥マークのパターン・データ

パターン・ジェネレータ

最初にパターン・ジェネレータの働きを説明します。画面に「♥」マークを表示するとしましょう。このとき，MPU／Z80は，♥マークのパターン・データ（第1図）を送っているわけではありません。MPUからはキャラクター・コード表にある「&H81」という数値をVDP／TMS9918Aへ送ります。

つぎにVDPでは入力した"&H81"をもとにして，第1図のキャラクター・パターンが記録されているメモリから，パターンのデータを引きだし，映像信号を作り，モニタテレビへ出力します。

このデータを記録しているところが，パターン・ジェネレータなんです。元来，キャラクターのパターンは，マシンのスイッチをONしてからOFFするまでに，変化しては困るので，ROMを用いるのですが，MSXの場合，RAM構造（キャラタクー

	8	4	2	1	8	4	2	1	
0									&H42
1									7E
2									99
3									99
4									7E
5									3C
6									DB
7									81

《第2図》エイリアンのキャラクター・パターン

《第３図》ＭＳＸのメモリマップ

《第４図》SCREEN１モードのメモリマップ

ＲＡＭ）となっています。

ですから，意識的に別のデータ，たとえば**第２図**のようなエイリアンに書き換えて使用することが可能なんです。

アドレスは？

第３図を見てください。ＭＳＸではＢＡＳＩＣインタプリンタや，プログラムを格納しているメインメモリのほか，ＶＤＰを介して16ＫＢのＶＲＡＭがあります。ＶＲＡＭのメモリマップはＳＣＲＥＥＮ０～３モードによって，異なりますが，ＳＣＲＥＥＮ１モードでは**第４図**のマップになります。パターン・ジェネレータは＆Ｈ０～７ＦＦのところです。

第１図のようなパターン・データは，キャラクター・コード表の順序で８バイト１組となり，256種類分が格納されています。

先ほどのハートマークを使って，アドレスを計算してみましょう。キャラクター・コードは「＆Ｈ８１」ですから，ダイレクト・コマンドで，

ＰＲＩＮＴ　ＨＥＸ$（＆Ｈ81＊８）

と入力し，ＲＥＴを打ってください。「408」すなわち＆Ｈ408がＴＯＰアドレスです。

つぎに，

ＰＲＩＮＴ　ＨＥＸ$（＆Ｈ81＊８＋７）

と入力しＲＥＴを打ってください。「40F」と表示されたでしょう。これがＥＮＤアドレスになります。他のキャラクターについても同様にして求められます。

書き換えテスト

さっそく，試してみましょう。**リスト１**を入力してください。書き込みは120～160行でやります。ＶＲＡＭへ転送するためＶＰＯＫＥを用います。まちがえてＰＯＫＥを使うと，メインメモリの＆Ｈ408～40Ｆへ送られてしまいます。気をつけてくださいね。

170行のパターン・データは**第2図**のエイリアンを使います。書き換えの結果は190行で「♥」マークをプリントすることで調べます。準備が終わりしだい，ＲＵＮしてください。どうですか，エイリアンが表示されましたか？

つぎにリストをだしてください。190行のハートマークをよく見てください。リスト中のキャラクターも変わってしまいましたね。

元にもどすときは「ＳＣＲＥＥＮ１」と入力しＲＥＴを打ってください。エイリアンがハートマークへ復帰したでしょう。

これでわかるとおり，ＳＣＲＥＥＮ１コマンドを実行すると，ＶＲＡＭが初期化されるようになっています。

注意！

ここで注意があります。利用するキャラクターは原則として，どれを選択してもかまいません。しかし，できることならＢＡＳＩＣで用いる数字，アルファベット，記号はさけてください。でないとエラー発生時，その表示が見にくかったり，ひどいときには，まったく読めない等の不都合が起

《リスト１》パターン・ジェネレータ書き換えテストのプログラム・リスト

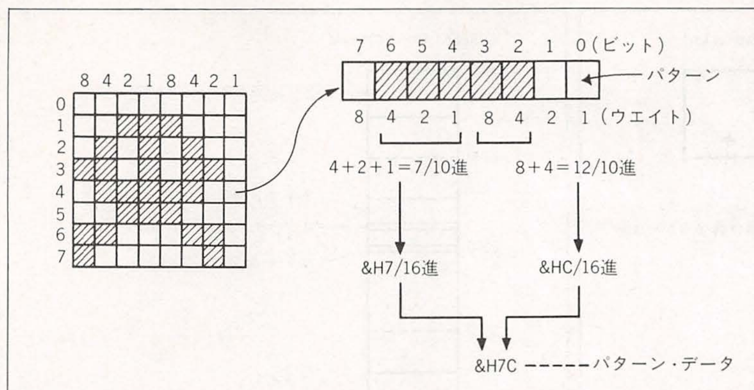
```
100 REM ====== LIST1 =======
110 COLOR 15,1,7:SCREEN 1
120 A=&H408
130 FORI=0TO7
140 READ D$
150 VPOKE A+I,VAL("&H"+D$)
160 NEXT
170 DATA 42,7E,99,99,7E,3C,DB,81
180 REM
190 LOCATE4,4:PRINT"♥"
200 END
```

《写真１》リスト１の実行画面

《リスト２》キャラクター・パターンのチェッカー・プログラム・リスト

```
100 REM ==== LIST2 =========
110 CLEAR 400:DIM B$(15):DEFINT A-Z
120 SCREEN 1:WIDTH 29:KEY OFF:COLOR 15,1,7:GOSUB220
130 A=0:REM-START ADDRESS
140 FOR I=0 TO 15:D=VPEEK(A+I):IF D<16 THEN H=0:L=D ELSE H=D/16:L=D-H*16
150 LOCATE 2,I+2:PRINT"&H ";HEX$(A+I);" "
160 LOCATE11,I+2:PRINT B$(H);B$(L);" ";HEX$(H);HEX$(L):NEXT
170 K=STICK(0)
180 IFK=1THEN A=A-16:GOTO210
190 IFK=5THEN A=A+16:GOTO210
200 GOTO 170
210 IF A<0 OR A>&HFFF THEN A=0:BEEP:GOTO140 ELSE140
220 FORI=0TQ15:READ D$:B$(I)=D$:NEXT :RETURN
230 DATA ····,···●,··●·,··●●,·●··,·●·●,·●●·,·●●●
240 DATA ●···,●··●,●·●·,●·●●,●●··,●●·●,●●●·,●●●●
```

《写真２》リスト２の実行画面



《第5図》 8×8ドットのキャラクターのデータを求める

きます。

とくにMSXにまだ不慣れな人のためにも気をつけてあげましょう。

一般には&H80～9F，&HE0～FDあたりを中心に利用してください。それから，プログラム作成の際「"♥"」ではなく「CHR$(&H81)」としたほうが無難でしょう。

VRAMのパターン・ジェネレータを実際に調べたい人は，**リスト2**を入力してください。RUNすると左側へVRAMアドレス，中央に拡大キャラクター，右側へパターン・データを表示します。アドレスの更新はカーソル・キー[↑][↓]で行ないます。**リスト2**中，230行と240行の「●」は[かな]モードにして[SHIFT]+[ん]を押せばでます。初心者の人はひまをみて，一度はキャラクター・パターンを「見学」しておいたほうが良いでしょう。

パターン・データの求めかた

パターン・データはスプライトの作成方法に準じます。スプライトを使える人は読み飛ばして結構です。

第5図を見てください。これは8×8ドット構成のキャラクターから水平方向8ドットを抜きだしたものです。斜線のかかった部分がドットをセットしたところです。

まず左側4コマ（7～4ビット）を注目します。6，5，4ビットがセットされてますから，ウエイトは4＋2＋1→7となります。これを16進でメモします。こんどは右側4コマ（3～0ビット）を調べます。3，2ビットがセットされていますから，ウエイトは8＋4→12となります。16進で「C」です。

ここで左側と右側の数値をつき合わせれば「7C」→「&H7C」が求められます。同じようにして，他の部分も計算してみてください。

第5図の計算結果

90,38,54,D6,7C,38,C6,82

オリジナル・キャラクターに色をつける

テキスト・モード1（SCREEN1）では，プログラム中にCOLORコマンドがあると，現在表示中の文字がすべて新たに指定した色に変わります。この点，スプライトは自由に着色できますね。パターン・ジェネレータを書き換えて作ったオリジナル・キャラクターに色をつけられないでしょうか……。

できるんです。ただし，制限があって8キャラクターごとです。キャラクター・コードで&H0～7，8～F，10～18………&HF8～FFの32組です。1キャラクターごとならいいんですが，それでもないよりはましです。

もう一度**第4図**をみてください。&H2000～201Fにカラー表示用のメモリがあるんです。**リスト1**を利用して試してみましょう。

まず，最初にメモリのアドレスを求めます。ハートマークのキャラクター・コードは&H81ですから，

PRINT HEX$(&H2000+&H81／8)

と入力し，[RET]を打ってください。答えは&H2010とでます。つぎに色を決めましょう。フロント・カラーを緑（2），バックカラーを黒(1)とすると，&H2010へ送るデータは「&H21」となります。**リスト1**の180行をつぎのリストに変更してください。

180 VPOKE &H2010，&H21

入力が終わりましたら，RUNさせます。緑のエイリアンが表示されたでしょう。ここで[GRAPH]キーを押しながら適当にキーボードを打ってください。トランプのマークのあたり，正確にはキャラクター・コードで&H80～87のみ「緑」で他は「白」になるでしょう。

これでわかるとおりSCREEN1モードでも，数字，アルファベット，オリジナル・キャラクターにちがう色をつけてゲームが作れます。8キャラクターでという制限はあるものの，使いかたしだいです。

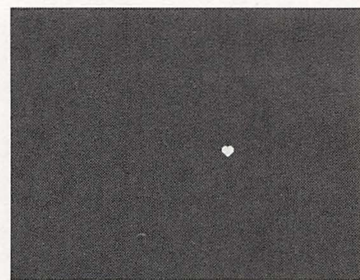
テキスト・モード1でキャラクターを動かす

静止，移動をとわず，オリジナル・キャラクターをSCREEN1モードの画面へ表示するときは，一般キャラクターを表示するのとまったく同じです。皆さんのお手元にあるテキストやベーマガにも多くの例が掲載されていますから，参考にしてください。

ここで，8方向に移動するプログラムを紹介します。8方向ともなるとキー入力やプリントのところでプログラムが長くなり，スピード低下が気になるはずです。

リスト3をみてください。あまりみかけないプログラムですが，立派に8方向キー入力を受けつけ，画面では「♥」マークが移動します。2または4方向ですと，IF～THENでSTICKから求められる0～8をチェックしてもかまいませんが，8方向ともなると，IF～THENが8行にもなり，ゲーム速度が低下します。

そこで，メイン・ループに挿入されるキー入力，表示プログラムを極力短くし，そ



《写真3》リスト3の実行画面

《リスト3》8方向移動のサンプル・プログラム・リスト

```
100 REM ====== LIST3 =======
110 CLEAR400:KEYOFF:COLOR15,1,7:SCREEN1:DEFINT A-Z
120 FORI=0TO8:READ DX:READ DY:X(I)=DX:Y(I)=DY:NEXT
130 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
140 FORI=0TO8:A$=""
150 READD$:IFD$<>"FF"THENA$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):GOTO150
160 P$(I)=A$:NEXT
170 DATA 81,FF,81,1F,1D,20,FF,81,1F,1D,1D,20,FF
180 DATA 81,1D,1D,20,FF,81,1E,1D,1D,20,FF,81,1E,1D,20,FF
190 DATA 81,1E,20,FF,81,20,FF,81,1F,20,FF
200 X=16:Y=12
210 REM ====== MOVE ========
220 K=STICK(0):X=X+X(K):Y=Y+Y(K):LOCATEX,Y:PRINT P$(K);
230 FORI=0TO200:NEXT
240 GOTO220
```

のかわり，初期化のところでやれることはすべてやってしまうという考えの元に，プログラムしたサンプルです。

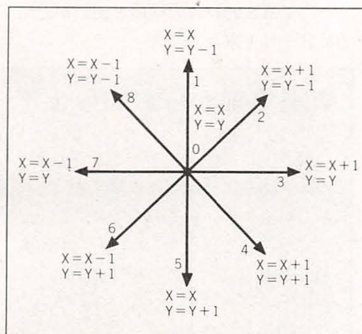
それでは，**リスト3**を説明します。8方向移動ではキー入力のところで，**第6図**のような計算をします。一方，STICKコマンドからは移動方向により0～8の数値がでます。そこで，あらかじめ0～8に対するXYの偏差を配列X( )，Y( )に記録しておきます。これでメイン・ループ上では，キー入力が1行ですみます。**リスト3**では120行のところです。130行のデータは0～8の順序でXYの偏差が並んでいますから，あとで**第6図**と比べてみてください。

一般にキャラクターを移動させるということは，座標XYを更新したあと画面へ表示，つぎに旧座標へスペースを表示（消去に相当）します。このサンプルは，この作業を一発でやってしまいます。

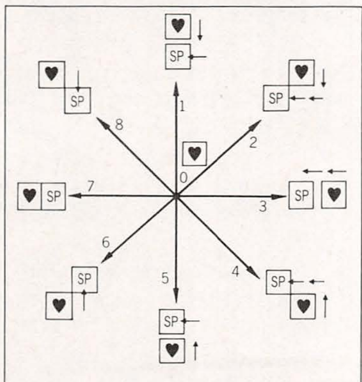
そのため，あらかじめ**第7図**を元にした「♥」マークと消去用の「SP」をPS( )に格納しておきます。リストでは140～160行のところです。

「上」移動の場合でPS( )を説明します。**第7図**から「上」移動の部分を抜きだしたのが，**第8図**です。新しい座標へ「♥」を表示すると，カーソルは右へ1コマずれます。「♥」は上へ動きましたから，直下に旧キャラクターが残っているはずです。これを消去しなければなりません。

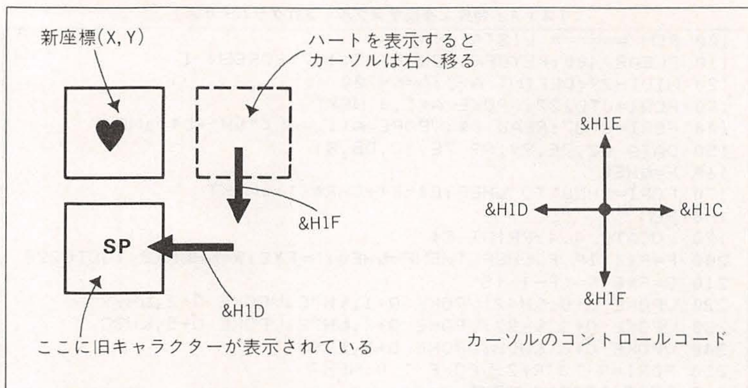
そこで，カーソルのコントロール・コー



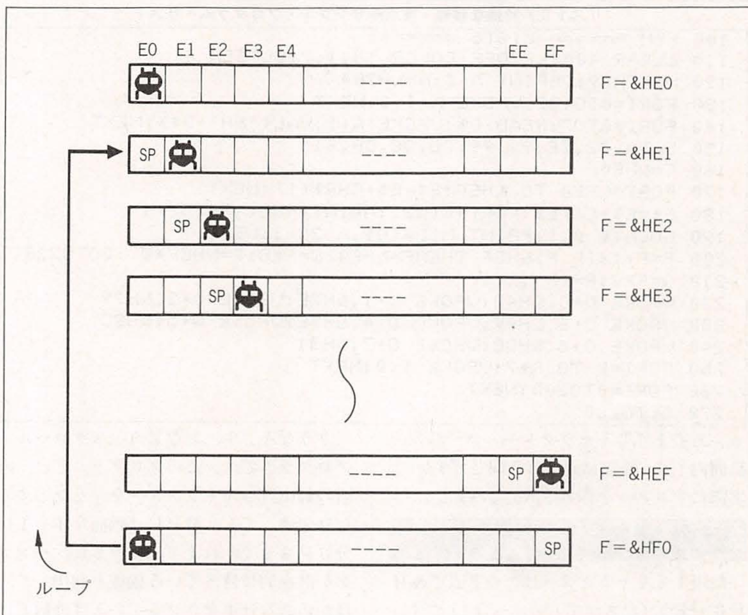
《第6図》8方向移動の計算



《第7図》「♥」マークと「SP」はメモリに格納しておく



《第8図》「♥」マークの上移動を抜きだす



《第9図》エイリアン・パターンを水平一列にプリント

ドを使って，↓←と動かせば旧キャラクターにぶつかります。この場所へ「SP」を表示させます。整理しましょう。

PS (1) = "♥↓←SP"

となればいいんですね，↓←は&H1F，&H1Dですから書き直してやると。

PS (1) =CHR$ (&H81) +CHR$ (&H1F) +CHR$ (&H1D) +CHR$ (&H20)

となります。サンプルでは，プログラム作成につごうが良いように直してありますが，同じ作業をしています。

170～190行のデータはもちろん，キー入力0～8の順序です。PS (1) は170行の「81，1F，1D，20，FF」です。

最後のFFはエンドマークで，文字列には接続されません。同様に**第7図**を参考に他のデータを確認しておいてください。

リスト入力が終わりましたら，RUNして動作を確かめてください。サンプルのままでは処理速度を判断できませんが，ゲーム・プログラムに挿入した場合，「かなり速い」と思ってまちがいありません。

ジョイスティックでテストする場合は，STICK (0)→(1)，または (2) に変更すればOKです。

なお，画面の端でエラーがでたり，表示がおかしくなりますが，その対応プログラムがないためで，実際に使用するときはXYの値に制限を付けてください。

特殊な移動プログラム①

ユーザー定義文字の機能を利用すると，多数のキャラクターを一度に移動させられることは，もうみなさんも知っていると思いますが，パターン・ジェネレータを用いてもやれるはずです。

ユーザー定義文字とパターン・ジェネレータのちがいは，前者はキャラクター・コード表に示されるキャラクターのほか，自分で作成したキャラクターを登録できることです。登録数は機種によって異なりますが，32－64－256文字等となっています。

一方，後者の場合はすでに説明したとお

《リスト4》特殊な移動サンプル・プログラム・リスト

```
100 REM ====== LIST4 =======
110 CLEAR 400:KEYOFF:COLOR 15,1,7:SCREEN 1
120 WIDTH29:DEFINT A-Z:A=&H700
130 FORI=0TO127:VPOKE A+I,0:NEXT
140 FORI=0TO7:READ D$:VPOKE A+I,VAL("&H"+D$):NEXT
150 DATA 42,7E,99,99,7E,3C,DB,81
160 F=&HE0
170 FORI=&HE0 TO &HEF:E$=E$+CHR$(I):NEXT
180 REM
190 LOCATE 4,4:PRINT E$
200 F=F+1:IF F>&HEF THENF=&HE0:Q=F*8:R=&HEF*8 :GOTO220
210 Q=F*8:R=(F-1)*8
220 VPOKE Q+0,&H42:VPOKE Q+1,&H7E:VPOKE Q+2,&H99
230 VPOKE Q+3,&H99:VPOKE Q+4,&H7E:VPOKE Q+5,&H3C
240 VPOKE Q+6,&HDB:VPOKE Q+7,&H81
250 FORI=R TO R+7:VPOKE I,0:NEXT
260 FORT=0TO200:NEXT
270 GOTO200
```

《リスト5》特殊な移動・実用例サンプル・プログラム・リスト

```
100 REM ====== LIST5 =======
110 CLEAR 400:KEYOFF:COLOR 15,1,7:SCREEN 1
120 WIDTH29:DEFINT A-Z:A=&H700
130 FORI=0TO127:VPOKE A+I,0:NEXT
140 FORI=0TO7:READ D$:VPOKE A+I,VAL("&H"+D$):NEXT
150 DATA 42,7E,99,99,7E,3C,DB,81
160 F=&HE0
170 FORI=&HE0 TO &HEF:E$=E$+CHR$(I):NEXT
180 E$=E$+E$+E$:FORI=0TO22:A=INT(RND(1)*15)+1
190 LOCATE 0,I:PRINT MID$(E$,A,28);:NEXT
200 F=F+1:IF F>&HEF THENF=&HE0:Q=F*8:R=&HEF*8 :GOTO220
210 Q=F*8:R=(F-1)*8
220 VPOKE Q+0,&H42:VPOKE Q+1,&H7E:VPOKE Q+2,&H99
230 VPOKE Q+3,&H99:VPOKE Q+4,&H7E:VPOKE Q+5,&H3C
240 VPOKE Q+6,&HDB:VPOKE Q+7,&H81
250 FORI=R TO R+7:VPOKE I,0:NEXT
260 FORT=0TO200:NEXT
270 GOTO200
```

き，あくまでもキャラクター・コード表の範囲内です。機能は両者ほぼ同じですから，実際にサンプルを作って試してみましょう。

動作原理

使用するキャラクターはコード表で&HE0～EF（たちつて……ふへほま）です。まず最初に，このキャラクターRAMへ「スペース」のパターンをセット。つづいて&HE0へ「エイリアン」のパターンをセットします。画面へは&HE0～EFを水平一列にプリントします（**第9図**）。

これを画面でみると，&HE0へエイリアンが表示され，他の部分はスペースになっているはずですね。つぎに&HE1へエイリアンをセット，&HE0へはスペースをセットします。画面ではエイリアンが&HE0から&HE1へ移ったように見えます。

同様にして，&HE2へエイリアン，&HE1へスペース。&HE3へエイリアン，&HE2へスペース………とやれば，エイリアンが左から右へ移動しているように見えます。

プログラムは，「移動」ではなく，パターン・ジェネレータの「順次書き換え」となります。いっぽう，不思議に思われるかもしれませんが，これと同類のニュアンスを持つプログラム技術があります。なんでしょう？

そうなんです，おなじみのスクロール・プログラムです。このプログラムでは，画面の最下行へキャラクターをプリントするだけです。でも，MPUは画面全体を1行分UPさせてくれます。要するに，パソコンが潜在的に持っている機能を利用して，ほかの別な仕事をさせるといえば理解してもらえるでしょうか。

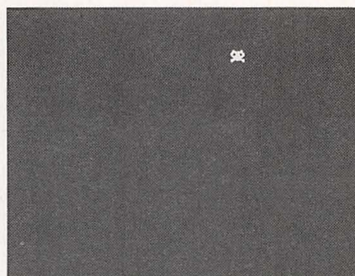
原理をそのままプログラム化すると**リスト4**になります。

リスト4を入力したら，さっそくRUNさせてください。一般のキャラクター移動と，とくに変わったところはありませんね。

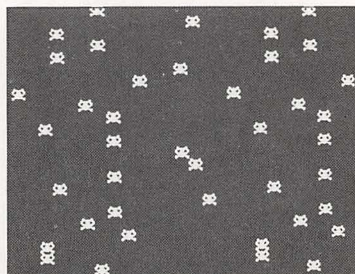
ここから本題です。180～190行を書き換えて**リスト5**を完成させてください。書き換えが終わりしだい，再度RUNしてください。1匹のエイリアンが40匹余りに増えました。移動速度はどうですか？　なんにも変化しなかったでしょう。

これがパターン・ジェネレータ（ユーザ定義文字／PCG機能）を利用したプログラムの特徴なんです。ついでに最大速度もチェックしましょう。260行をカットしてください。RUNすると，エイリアンが早足になります。これがMAXです。このプログラム技術にはいろいろ問題点があり，初心者がすぐ応用できないかもしれません。

しかし，一般のリアルタイム・ゲームを自力で作れる人ならOKでしょう。



《写真4》リスト4の実行画面



《写真5》リスト5の実行画面

最後に

パターン・ジェネレータに関することをかけあしで紹介してきました。まだまだ，おもしろい使いかたや利用方法があるはずですから，皆さんもいろいろテストしてみてほしいと思います。

【参考文献】

①トランジスタ技術／CQ出版社
　83年10月号
　TMS9918Aの機能と使いかた
②MB－H1取扱説明書

●編集部からお知らせ！

現在，休載中の「ゲーム・プログラミング講座」に関して，早く再開してほしいとか，休載されたのはさびしいという，みなさんからの問い合わせがありました。そこで，編集部では，がんばってプログラムを作っているみなさんのプログラミング・テクニックをこのコーナーで紹介していきたいと思います。

「僕はこんなテクニックを使ってプログラムを作ってる」とか，「この点に関しては，だれにも負けないぞ」とかあると思います。わかりやすく，図や表も使って，原稿を書いてみませんか？　もちろん，原稿内で使用するプログラムをカセットにセーブしてお送りください。

キミの原稿で，ベーマガ読者の悩みが解決できるかも！　ぜひ，マイコンBASICマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」係までお送りください。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑱

──フォーマットとは？その2──　by くりひろし

★今月は前回にひきつづいて，フロッピーディスクのフォーマットの話です。

★ずっと以前に書きましたが，カセットテープがシーケンシャル・アクセスしかできないのに対して，フロッピーがランダム・アクセスできるのは，フォーマットによって，ディスク上のどこ，というぐあいに読み書きするところを指定できるからなのです。

★たとえば,ディスクから直接データを読み込むときなどは，DSKI$（ドライブ番号，サーフェイス番号（ディスクの表か裏かということ）トラック番号，セクタ番号）というコマンド（N88―BASICの場合）でできるわけです。

★フォーマットすることで，ディスクのどこに何が書いてあるか，という情報それ自体も，ディスクに書けるようになるわけです。また来月も，周辺機器の話です。

パソコン修羅の国
DEMPAビル

《前回までのあらすじ》
ローンでフロッピーディスクドライブを買った影さんは，フォーマットせずにフロッピーを使おうとしてしまったうえフォーマットという言葉を知らなかったのだ～！
※架空戦用語"ガボシ"とは，びっくりした時ハマッたときなどに使う感嘆詞なのである

と，いうわけでなぜフォーマットをしなければいけないのですか!?

フッ……おろかな…

このテープとディスクをよーく見くらべてみるがいい!!

ばぼっ

そのちがいがわかるかあっ！

フン，そのくらい私でもわかるわっ

中身

テープは細長くて一本道，ディスクは丸くてレコード状であろう!!

▲読者のみんなはこんなことしちゃダメだよ!!

なんだ，わかってるじゃないか。そのとおり，テープなら，頭から順々にデータを書いていけばいいじゃろ?

よむときも順々によむよね？

はあ

では，ディスクは!?

はああっ わ，わからない? そんなバカな!?

ディスクは丸いから，いったいどこに何が書いてあるのかわからないっ！

そうなんだね，ディスクをフォーマットするということは，ディスクの上をわかりやすく区切って住所，番地をつけてやるようなものなのだ

同心円上を「トラック」

おうぎ状の区切りを「セクタ」

その区切り方の，もっとも基本的なことが，トラックやセクタとよばれるものなのだ

さらに，ディスクのはじめの部分を見つけるのが，インディクス・ホールなのだ

す，するとDOSによってフォーマットがちがうのは…

もちろん，それぞれ区切りかた，番地のつけかた等がちがうからなのだ！

当然のことだけどディスクの容量によってもちがうぞ！

OS-9

うわあああああ，そうだったのかあああっ

そーゆーわけで，また来月♡

さて，今月は何かしら!?

前々回はあんみつ姫ちゃんでした♡

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIIFR……99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……238,000円
PC－8801mkIITR……288,000円
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32)MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)…106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)…108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－10(MSX)……34,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……128,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガエンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML－8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……49,800円
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円
HC－80(MSX2)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

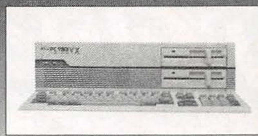
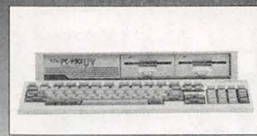
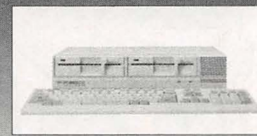
創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧…………………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

送料着払い

●ラジオセンター店
03-253-0987
●ラジオデパート店
03-251-1014

PC-9801VM21	~~¥390,000~~	PC-9801UV2	~~¥318,000~~	PC-8801FH/10	~~¥99,800~~
PC-9801VX0	~~¥353,000~~	PC-9801U2	~~¥298,000~~	PC-8801FH/20	~~¥138,000~~
PC-9801VX2	~~¥433,000~~			PC-8801FH/30	~~¥168,000~~
PC-9801VX4	~~¥693,000~~			PC-8801MH	~~¥208,000~~

PC-8801/PC-9801周辺機器シリーズ

※5″2HDの場合は、表示価格の￥3,000UP

ⒶTX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	￥226,100➡	61%OFF	￥89,800
ⒷTX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	￥230,100➡	60%OFF	￥93,800
ⒸFTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+PC-PR101L(NEC、ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	￥271,000➡	49%OFF	￥139,800
ⒹFTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+VP-80K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	￥263,500➡	45%OFF	￥145,800
ⒺCMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥435,800➡	50%OFF	￥221,800
ⒻCMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+VP-130K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+PC対応ROM+第二水準漢字ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥314,300➡	45%OFF	￥174,800
ⒼFTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥322,300➡	48%OFF	￥170,800
ⒽFTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥459,800➡	47%OFF	￥245,800

PC-8801FH/MHシリーズ

ⒶPC-8801FH/10+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル	￥259,100➡	39%OFF	￥158,800
ⒷPC-8801FH/20+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	￥307,800➡	39%OFF	￥188,800
ⒸPC-8801FH/30+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、400ライン、14″カラーディスプレイ)+ディスケット(5″2D)10枚	￥267,800➡	30%OFF	￥189,800
ⒹPC-8801FH/30+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、400ライン、12″カラーディスプレイ)+ディスケット(5″2D)10枚	￥292,800➡	28%OFF	￥212,800
ⒺPC-8801FH/30+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	￥341,300➡	34%OFF	￥226,800
ⒻPC-8801MH+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2HD)10枚	￥383,300➡	35%OFF	￥249,800

PC-9801VM0/UV2シリーズ

ⒶPC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155C(増設FDD、ケーブル付)×2台+ディスケット(5″2HD)10枚	￥570,800➡	44%OFF	￥324,800
ⒷPC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155C(増設FDD、ケーブル付)×2台+TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2HD)10枚	￥648,100➡	42%OFF	￥377,800
ⒸPC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155C(増設FDD、ケーブル付)×2台+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥760,800➡	46%OFF	￥417,800
ⒹPC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+8″デュアルFDD×2台+フロッピーケーブル+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+ +BM-256(256KBRAM)+ディスケット(8″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥759,100➡	40%OFF	￥457,800
ⒺPC-9801UV2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(3.5″2HD)10枚	￥562,600➡	41%OFF	￥335,800
ⒻPC-9801UV2+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥654,800➡	37%OFF	￥412,800

FM-77AV/16βシリーズ

ⒶFM-77AV40+FMTV-154(富士通、0.39mmドットピッチ、15″パソコンTV)	￥366,000➡	??%OFF	~~￥302,800~~
ⒷFM-16βFDII+MB27110(富士通、JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+MS-DOSV3.1+TR-24F(スター精密、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5″2HD)10枚	￥659,800➡	37%OFF	￥418,800
ⒸFM-16βFDII+MB27110(富士通、JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+MS-DOSV3.1+VP-135K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+FM対応ROM+ディスケット(5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	￥751,000➡	32%OFF	￥517,800

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

ⒶGD-50S(5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)	￥49,800➡	??%OFF	~~￥44,800~~
ⒷFD-55BV(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)	￥60,000➡	59%OFF	￥25,000
ⒸFD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)	￥60,000➡	59%OFF	￥25,000
Ⓓ特選8″デュアルFDD、PC用			￥80,000
ⒺHDS-5201(2MBハードディスク)+I/F	￥257,000➡	35%OFF	￥168,000
ⒻHD-2020TmkII(20MBハードディスク)+I/F	￥250,000➡	31%OFF	￥174,000
ⒼLHD-20(20MBハードディスク)+I/F	￥348,000➡	48%OFF	￥181,000
ⒽHDD-20(20MBハードディスク、I/F付)	￥198,000➡	??%OFF	~~￥178,000~~

★プリンター★

ⒶTR-24(熱転写漢字プリンター、PC用 FM用)+プリンターケーブル	￥76,300➡	61%OFF	￥29,800
ⒷAP-80K(カラー熱転写漢字プリンター、PC用 FM用)+PC(FM)対応ROM+プリンターケーブル	￥83,300➡	??%OFF	~~￥58,000~~
ⒸVP-80K(10″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用)+PC(FM)対応ROM+プリンターケーブル	￥167,500➡	??%OFF	~~￥128,000~~
ⒹPC-PR101L(10″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用、プリンターケーブル付)	￥175,000➡	??%OFF	~~￥140,000~~
ⒺAR-2400(15″ドットインパクト・漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備、PC用)+プリンターケーブル	￥195,500➡	??%OFF	~~￥150,000~~
ⒻVP-130K(15″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用)+PC(FM)対応ROM+第二水準漢字ROM+プリンターケーブル	￥212,500➡	??%OFF	~~￥164,000~~

★メモリーボード(PC-9801用)★

Ⓐ256kB増設メモリーボード(バンク切替方式)	￥11,800
Ⓑ512kB増設メモリーボード(バンク切替方式)	￥18,000
Ⓒ1MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)	￥26,800
Ⓓ1.5MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)	￥34,800
Ⓔ2MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)	￥42,800
Ⓕ4MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)	￥87,400

★その他★

ⒶCMT-146L(0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、400ライン、14″カラーディスプレイ)	￥89,800➡	??%OFF	~~￥69,800~~
ⒷTX-14SH3(0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)	￥138,000➡	??%OFF	~~￥69,800~~
ⒸPC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)	￥32,000➡	54%OFF	￥15,000
ⒹMSL-50(マウス、PC-9801シリーズ用)	￥9,800➡	??%OFF	~~￥8,800~~

新品限定



FM-77L2(本体)
+MB27343(14″カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5″2D)10枚

¥274,300➡**68%OFF** **¥89,800**

FM-77L2(本体)
+MB27343(14″カラーディスプレイ)
+TR-24F(熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(3.5″2D)10枚

¥343,100➡**66%OFF** **¥117,800**

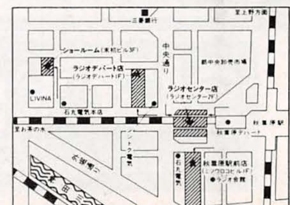
FM-77AV2(本体)→**TOEI大特価**



東映無線株式会社

ラジオセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1—14—2	ラジオセンター2F	☎(253)0987 (251)2763	無休	(マイコン・計測器・アンテナ)
ラジオデパート店	〒101	東京都千代田区外神田1—10—11	ラジオデパート1F	☎(251)1014(代)	無休	(マイコン・計測器)
ショールーム	〒101	東京都千代田区外神田1—5—8	末初ビル3F	☎(253)9896(代)	無休	(マイコン)
秋葉原駅前店	〒101	東京都千代田区外神田1—15—6	ミツウロコビル1F	☎(253)5741(代)	無休	(オーディオ・ビデオ・CD,LD)

●営業時間:平日/A.M.10:00〜P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00〜P.M.6:00



おかげさまで10周年

シスペック全店…パソコン・ワープロ・ネットワーク

ダイナミックセール！

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

富士通 FM77AV 2/20/40

AV2、TV付純正セット
FM77AV2+FM-TV151
合計￥247,800
セット特価 クレジット大歓迎
￥135,800

AV2、4096色入門セット
FM77AV2+
14インチカラーモニタ(アナログ)
セット特価 クレジット大歓迎
￥115,000



オリジナル ビデオ デジタイズ ボードサービス

AV20セット 注番B03-7701
FM77AV20-2 …… ￥168,000
FMTV-152 …… ￥ 89,800
セット合計定価 ￥257,800 **特価￥215,000**

￥6,050	×24回	ボ￥25,000×4回
￥4,200	×36回	ボ￥18,000×6回

オリジナル ビデオ デジタイズ ボードサービス

AV40セット 注番B03-7702
FM77AV40 …… ￥228,000
FMTV-154 …… ￥138,000
セット合計定価 ￥366,000 **特価￥305,000**

￥8,660	×24回	ボ￥35,000×4回
￥6,000	×36回	ボ￥25,000×6回

FMシリーズがシスペックでワイドに！

FM-7・77シリーズ用オリジナルボード

漢字ROMボード



(送料サービス)
特価￥8,800

RS-232Cボード (ADA-7009Ⅱ) 特価 **￥12,800**

拡張マザーボード (ADA-7008-01) **￥6,800**

パラレルI/Oカード 特価 **￥12,800**

構内モデムカード(パソコン通信用) 全二重300Bps (ADA-7025) 特価 **￥19,800**

リアルタイムクロック (ADA-7020) 特価 **￥9,800**

RAM、ROMボード(512K実装) RAMディスクソフト付 (ADA-7021) 特価 **￥19,800**

AV20/40用 ビデオデジタイズボード
FM77-412相当品 (ADA-7030) 特価 **￥12,800** 新製品

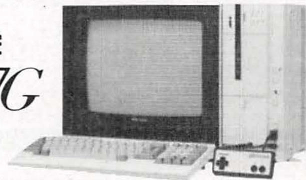
SHARP X1 turbo III



30% off 注番B03-8702
本体とモニターをセットの場合
特価￥189,000

￥5,650	×24回	ボ￥20,000×4回
￥3,800	×36回	ボ￥15,000×6回

SHARP パソコンテレビ X1G



人気抜群のセットです!!

X1G/M30 注番B03-8201
CZ-822C …… ￥118,000
14"カラーモニター …… ￥ 49,800
セット合計定価 ￥167,800 **特価￥105,000**

￥4,990	×24回	ボーナスなし
￥3,500	×24回	ボーナスなし

注番B03-8202
モニターを15"TV付CZ-820Dに変えた場合
セット合計定価 ￥197,800 **特価￥138,000**

￥4,150	×24回	ボ￥15,000×4回
￥3,000	×36回	ボ￥10,000×6回

X1G/M10 注番B03-8203
CZ-820C …… ￥69,800
TV付 14"カラーモニター …… ￥89,800
セット合計定価 ￥159,600 **特価￥89,800**

￥8,000	×12回	ボーナスなし
￥4,270	×24回	ボーナスなし

SHARP X1 turbo Z
〔本体〕+〔TV付モニター〕 **特価￥255,000**

ワープロ各社各機種 大特価販売中!!
ハッキリ言って エプソン NEC 東芝 が売れています！

専門店だから安い！ 買って安心！

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1～60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK！
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK！
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK！

シスペック株式会社
年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055



シスペック各店をヨロシク!!

秋葉原本店
大量在庫中! ソフト9割引より
(本格的コンピューターミュージックをあなたに!)

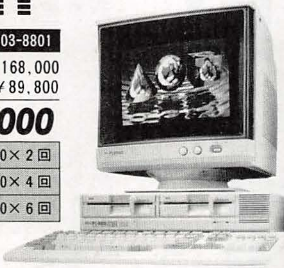
秋葉原2号店
中古専門、あなたのパソコンをより高く下取りします!

ラジカン1号店
何でもそろう、パソコン、ワープロ、ネットワーク!

ラジカンコーヨー店
パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます!

★ PCシリーズ、今セットでお買い上げの方 ディスケット30枚サービス!! ★

NEC PC-8801FH



PC-8801FH 注番 B03-8801

PC-8801FH……………………¥168,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39) ¥89,800

セット合計定価 ¥257,800 **特価¥185,000**

¥9,830	×12回	ボ¥40,000×2回
¥5,460	×24回	ボ¥20,000×4回
¥3,670	×36回	ボ¥15,000×6回

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NEC PC-8801mH

PC-8801mH 注番 B03-8802

PC-8801mH……………………¥208,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39) ¥89,800

セット合計定価 ¥297,800 **特価¥215,000**

¥6,050	×24回	ボ¥25,000×4回
¥4,200	×36回	ボ¥18,000×6回
¥3,520	×48回	ボ¥13,000×8回

NEC PC-9801VM21

確かな実績をさらに強化した
パワフル16ビット



PC-9801VM21 注番 B03-9801

PC-9801VM21……………………¥390,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39) ¥89,800

セット合計定価 ¥479,800 **特価¥359,800**

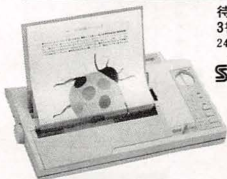
¥7,000	×36回	ボ¥30,000×6回
¥6,200	×48回	ボ¥20,000×8回
¥5,540	×60回	ボ¥15,000×10回

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

プリンター

プリンターはすべてケーブル、用紙付です。

パソコン本体を買ったらさらに安く!!



待望のカラー化で、新登場。
3書体が選べる多機能プリンタ。
24ドット熱転写漢字カラープリンタ

star TR-24CL
本体価格 ¥69,800
特価¥52,800
¥5,230 ×24回

メーカー	機種	本体価格	特価	月々	回数
SHARP	CZ-8PC1 24ドット漢字プリンター	¥69,800	¥54,000	¥5,100	×36回
ブラザー	M-1024II 24ドット漢字プリンター(第2水準ROM付)	¥99,800	¥64,800	¥3,500	×24回
NEC	PC-PR101TL 24ドット熱転写漢字プリンター	¥79,800	¥62,000	¥3,000	×24回
エプソン	AP-80K ROMカプセル、第2水準ROM付	¥69,800	¥45,800	¥2,900	×24回

"あなたのパソコン元気してますか?"
高額下取特別セール同時実施中!!
この機会にぜひグレードアップを!

❶下取商品は査定により、若干差額が変動します。
❷ご注文の際は、まず電話で問い合せ、下取り品を送って下さい。
❸差額金以外には送料が別にかかります。
❹差額はシスペッククレジットでもOK!!

らくらくクレジット 月々3,000円より
中古専用電話 ☎03-257-0283
例以外の商品については、電話にてお問い合わせ下さい

例

NEC PC-8801FH お買上の場合

下取り機種	下取り差額
PC-8801MKIIFR/30	¥65,000
FM-7	¥130,000
FM-77L2	¥99,800
PC-8001MKII	¥135,000

伝言板 SYSPEC NETのご案内

会員募集中!!〈特典あり〉
電子掲示板、シスペック情報、中古情報、ショピング情報等、最新の情報が掲示されています。またテレスターの種々の情報(毎日新聞ニュース、コンサート情報、ロードショー情報など)などへも参加することができます。
絶対楽しい (各店頭にてお問合せ下さい)

ザ・モデム

エプソン **SR-120AT** 300全/1200全 ケーブル付
¥49,800➡**シスペック特価**

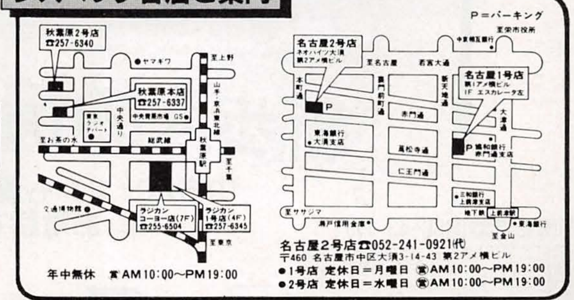
アイワ **PV-A1200** ケーブル付
定価¥39,800➡**シスペック特価**

お申し込み・お問い合せは シスペックTONE(トーン)システムズへ

東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345	大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774	徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006	広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630	熊本☎096-322-0995

シスペック各店ご案内



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
●1号店 定休日＝月曜日 営AM10:00～PM19:00
●2号店 定休日＝水曜日 営AM10:00～PM19:00

名古屋1号店☎052-263-1629 名古屋2号店☎052-241-0921
TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)
☎03-257-0281

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ



社団法人日本通信販売協会会員 J-DMA

全国をサポートするウェーブ・アイ

お申込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納!

藤　沢	0466(43)1775
札　幌	011(771)4971
函　館	0138(27)5629
盛　岡	0196(24)3172
仙　台	0222(67)5371
新　潟	0252(75)5076
長　野	0262(35)5661
金　沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千　葉	0472(50)9523
東　京	03 (226) 9286
静　岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大　阪	06 (362) 5057
岡　山	0862(24)5524
高　松	0878(33)0663
広　島	082(293)0811
福　岡	092(481)0502
熊　本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
問合せ	0466(43)1765
ＦＡＸ	0466(43)1265

18歳末満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休 AM 9:00 ▶ PM 9:00

安心できるおつき合いは、ここから……

10のサポート体制

全品超特価でご奉仕!
本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

全品完全保証付!
新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

商品の組み合せ自由!
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送!
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します
(但し5万円以上の商品に限ります。)

配達日指定OK!
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します　日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス!
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます

夏のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは夏のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回～72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかＴＥＬするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

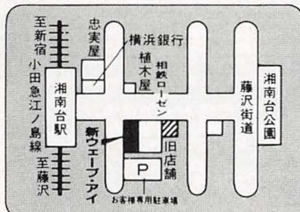
〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回



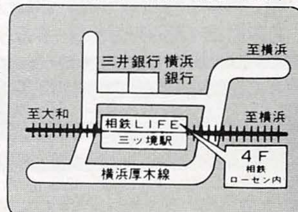
中古パソコンも豊富に揃えております。
詳しくは、お電話でお問合わせ下さい。

湘南台店☎0466-43-1771





三ッ境店☎045-363-7044



振込銀行▶ 横浜銀行　湘南台支店　当店000467（株）ウェーブ・アイ

PC-9801VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン301 VM21純正基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

9,300円×36回	ボーナス20,300円×6回
6,800円×48回	ボーナス18,900円×8回
4,500円×60回	ボーナス22,400円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

プラン302 VM21お買得ワープロセット 28%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4050文字専用CRT	89,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
新・一太郎	58,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	638,100円

特価459,000円

10,600円×36回	ボーナス30,000円×6回
8,170円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,400円×60回	ボーナス22,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン303 VM21パソコン通信セット 29%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
モデムMD1200(オムロン)	34,800円
通信ソフトMDCOMMUNICATION	5,000円
定価合計	667,900円

特価469,000円

10,900円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,800円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス25,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン304 VM21本格ワープロセット 30%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
AR-2400(プリンター)	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
THE・CARD2(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙15インチ連続1000枚	5,000円
定価合計	751,300円

特価568,000円

11,200円×36回	ボーナス40,500円×6回
8,500円×48回	ボーナス33,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン305 VM21ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
NM-9950(プリンター)	245,000円
ロータス1-2-3(ソフト)	98,000円
プリンター用紙15インチ連続1000枚	5,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	851,800円

ウェーブ・アイ特価

15,700円×36回	ボーナス35,000円×6回
12,300円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,400円×60回	ボーナス27,500円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX2

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン306 VX2純正基本セット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

9,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン307 VX2超お買得ワープロセット 30%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4050文字カラーCRT	99,800円
TR-24CL	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	671,100円

特価469,000円

10,100円×36回	ボーナス35,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス30,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン308 VX2パソコン通信セット 27%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
M-1024/2PX(プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,500円
テラ3世(ワープロソフト)	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
モデムMD1200A(オムロン)	34,800円
通信ソフトMDCOMMUNICATION	5,000円
定価合計	732,900円

特価533,000円

13,100円×36回	ボーナス30,000円×6回
10,100円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス28,000円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン309 VX2グラフィックセット 25%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
PC-PR201TL-12	30,000円
Thirdy(ソフト)	40,000円
Z's STAFF(ソフト)	38,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	766,600円

特価585,000円

13,800円×36回	ボーナス35,000円×6回
9,800円×48回	ボーナス33,800円×8回
8,300円×60回	ボーナス26,500円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

プラン310 VX2ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854	89,800円
NM-9950(プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙連続紙1000枚	5,000円
ロータス1-2-3(ソフト)	98,000円
定価合計	952,800円

ウェーブ・アイ特価

17,400円×36回	ボーナス40,000円×6回
12,900円×48回	ボーナス36,000円×8回
10,600円×60回	ボーナス30,000円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV2

ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット。

プラン311 98UV2純正基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
5,800円×72回	ボーナス なし

プラン312 98UV2超お買得ワープロセット 30%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart	40,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	556,100円

特価388,000円

9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,700円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,200円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン313 UV2ワープロセット 29%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4050文字カラーCRT	99,800円
TR-24CL	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎	58,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンディスク	16,800円
定価合計	590,900円

特価418,000円

9,200円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,300円×60回	ボーナス23,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン314 98UV2純正ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	569,600円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス20,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

高額下取交換コーナー

下取品 \ 新品	PC-9801VX2	PC-9801VM2	PC-9801UV2	PC-9801LTmodel2
PC-9801F2	+250,000円	+218,000円	+155,000円	+135,000円
PC-9801M2	+216,000円	+184,000円	+121,000円	+101,000円
PC-9801VF2	+216,000円	+184,000円	+121,000円	+101,000円
PC-8801mkIIFR/30	+280,000円	+248,000円	+185,000円	+165,000円
PC-8801mkIIMR	+265,000円	+233,000円	+170,000円	+150,000円

PC-98LT

ビジネスの
行動範囲を
広げるラップ
トップ16ビット
パソコン。

プラン315　98LTモデル1基本セット　TELにて

PC-98LTmodell	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
定価合計	302,500円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン316　LTモデル2ワープロセット　TELにて

PC-98LTmodel2	288,000円
PC-98LT-01	45,000円
PC-98LT-05	19,500円
サスケ	45,000円
定価合計	397,500円

ウェーブ・アイ特価

7,200円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,300円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン317　98LTモデル2ビジネスセット　TELにて

PC-98LT/model2	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
Ninia(データベース)	39,800円
定価合計	417,100円

ウェーブ・アイ特価

10,700円×24回	ボーナス34,100円×4回
7,300円×36回	ボーナス25,400円×6回
5,600円×48回	ボーナス20,800円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン318　88FHモデル10お買得基本セット　34%引

PC-8801FH/10	99,800円
2000文字カラーCRT	67,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	180,400円

特価119,000円

8,000円×12回	ボーナス17,000円×2回
4,000円×24回	ボーナス10,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス　なし
3,100円×48回	ボーナス　なし

プラン319　88FHモデル20お買得基本セット　35%引

PC-8801FH/20	138,000円
2000文字アナログCRT	67,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	222,800円

特価145,000円

6,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
4,500円×24回	ボーナス15,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス11,600円×6回
3,800円×48回	ボーナス　なし

プラン320　88FHモデル30お買得基本セット　33%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
ゲームソフト2本(ロマンシア・ザナドゥ)プレゼント	
定価合計	252,800円

特価169,000円

8,100円×24回	ボーナス　なし
5,700円×36回	ボーナス　なし
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン321　88FHモデル30超お買得基本セット　37%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

超特価179,000円

8,600円×24回	ボーナス　なし
6,000円×36回	ボーナス　なし
4,700円×48回	ボーナス　なし
3,900円×60回	ボーナス　なし

プラン322　88FHモデル30純正基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,300円×36回	ボーナス14,000円×6回
2,400円×48回	ボーナス16,500円×8回
4,300円×60回	ボーナス　なし

プラン323　88FHモデル30お買得ワープロセット　34%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	389,100円

特価258,000円

8,500円×24回	ボーナス23,500円×4回
5,700円×36回	ボーナス18,300円×6回
3,700円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン324　88FHモデル30本格ワープロセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR101TL	79,800円
Shogun	34,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	399,400円

ウェーブ・アイ特価

9,200円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,100円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,400円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン325　88FHモデル30グラフィックセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
カラーコピーボードPC-PR201TL-12	30,000円
ビデオアートボードPC-8801-17	49,800円
ビデオアートボードペイントツールPS88-012-2W	15,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	469,200円

ウェーブ・アイ特価

8,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

下取り交換コーナー

下取品＼新品	PC-8801FH/30	PC-8801MH	X1turboZ	SuperMZV2	FM-77AV20	FM-77AV40
PC-8801mkII/30	+86,000円	+118,000円	+120,000円	+110,000円	+80,000円	+123,000円
PC-8801SR/30	+69,000円	+101,000円	+103,000円	+ 93,000円	+63,000円	+106,000円
FM-77AV2	+84,000円	+116,000円	+118,000円	+108,000円	+78,000円	+121,000円
SuperMZ	+82,000円	+114,000円	+116,000円	+106,000円	+76,000円	+119,000円
PC-8801FR/30	+65,000円	+ 97,000円	+ 99,000円	+ 89,000円	+59,000円	+102,000円
PC-8801MR	+55,000円	+ 87,000円	+ 89,000円	+ 79,000円	+49,000円	+ 92,000円

お申込みは今すぐお電話で 電話一本即納！年中無休 ▶AM9:00～PM9:00

藤沢	0466(43)1775	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	問合せ	0466(43)1765
長野	0262(35)5661	岡山	0862(24)5524	FAX	0466(43)1265
金沢	0762(24)2251				

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

PC-8801mH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン326　88MH純正基本セット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	321,800円

ウェーブ・アイ特価

6,900円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,200円×36回	ボーナス21,000円×6回
2,400円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン327　88MHお買得ワープロセット　28%引

PC-8801MH(本体特価198,000円)	208,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	432,900円

特価312,000円

11,200円×24回	ボーナス23,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
5,300円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン328　88MH本格ワープロ通信セット　TELにて

PC-8801MH(本体特価198,000円)	208,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-CM201	24,800円
定価合計	456,400円

ウェーブ・アイ特価

7,600円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス22,000円×8回
4,300円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン329　88MH純正ワープロセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
M-1024/2PX(プリンター)	99,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	470,900円

ウェーブ・アイ特価

11,800円×36回	ボーナス　なし
9,300円×48回	ボーナス　なし
7,700円×60回	ボーナス　なし
6,700円×72回	ボーナス　なし

プラン330　88MHグラフィックセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL	79,800円
PC-PR201TL-12	30,000円
PC-8801 17	49,800円
P588-012-2W	15,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	516,200円

ウェーブ・アイ特価

8,700円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

夢を、超えた。

X68000

既存マシンへのこだわりを一切払拭した、スペシャルデリバリー16ビットX68000、まさに今、超えるべき時がきた。

プラン331　X68000基本セット

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価 ← TELにてお問合せ下さい

パソコンテレビ X1G

狙いすまして……遊ハンター。

プラン332　X1Gモデル10純正基本セット　TELにて

CZ-820C	69,800円
CZ-822D	79,800円
定価合計	149,600円

ウェーブ・アイ特価

7,400円×12回	ボーナス20,000円×2回
3,200円×24回	ボーナス15,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス　なし

プラン333　X1Gモデル30純正基本セット　TELにて

CZ-822C	118,000円
CZ-822D	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス24,000円×2回
5,000円×24回	ボーナス14,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス10,000円×6回
4,100円×48回	ボーナス　なし

プラン334　X1Gモデル30お買得ワープロセット　TELにて

CZ-822C	118,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
JET-X1(ワープロソフト)	35,800円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	310,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン335　X1ターボZ純正基本セット　TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
ディクケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	371,800円

ウェーブ・アイ特価

9,600円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,200円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

パソコンテレビ X1 turboZ

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・TurboZ"登場。

プラン336　X1ターボZ純正ワープロセット　TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	473,600円

ウェーブ・アイ特価

8,300円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン337　X1ターボZ本格ワープロセット　27%引

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
TR-24X	68,800円
スーパー春望クリエイティブII	34,800円
5"2HD×10枚	24,000円
定価合計	475,400円

特価345,000円

11,600円×24回	ボーナス30,000円×4回
7,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

X1 turbo III



プラン339 XIターボIII超お買得ワープロセット 29%引

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
TR-24X	68,800円
JET-XI	35,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	406,400円

特価285,000円

5,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン338 X1ターボIIIお買得基本セット 28%引

CZ-870C	168,000円
専用TV付きCRT	109,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	301,800円

特価218,000円

7,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン340 X1ターボIII純正ワープロセット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PCI(プリンター)	69,800円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	403,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,500円×8回
5,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

Super mz V2

いま未踏の領域へ「スーパーMZ」V2出現。

プラン341 スーパーMZV2純正基本セット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	307,800円

ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス16,000円×6回
2,900円×48回	ボーナス18,500円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン343 スーパーMZ入門機セット TELにて

MZ-2520	159,800円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	249,600円

ウェーブ・アイ特価

6,300円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

プラン342 スーパーMZV2純正ワープロセット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P17(プリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラK2+(ワープロソフト)	28,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	461,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン344 スーパーMZ基本セット TELにて

MZ-2520	159,800円
MZ-1D24	128,000円
定価合計	287,800円

ウェーブ・アイ特価

7,700円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,400円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,600円×48回	ボーナス15,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

中古品コーナー

PC-9801U2	特価119,800円
PC-9801F2	特価148,000円
PC-9801	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円
PC-8801mkIISR/30	特価105,000円
PC-8801mkII/30	特価 79,000円
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円
PC-8801mkIIMR	特価138,000円
FM-7	特価 19,800円
FM-NEW7	特価 25,000円
FM-77L2	特価 58,000円
FM-77AV2	特価 75,000円
PC-6001mkII	特価 15,000円
PC-8001mkIISR	特価 29,800円
MZ-2200	特価 19,800円
CZ-820CB	特価 38,000円
CZ-856CB	特価 79,800円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
PC-60M43	特価 15,000円
TR-24(PC用)	特価 22,000円
LPR-24T(新品)	特価 48,000円
各種2,000文字CRT	19,000円より
各種4,050文字CRT	42,000円より
PC用5インチ2D2ドライブ(ケーブル付)	40,000円より
FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、十分ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！年中無休 ▶ **AM9:00～PM9:00**

藤沢	0466(43)1775	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	問合せ	0466(43)1765
長野	0262(35)5661	岡山	0862(24)5524	FAX	0466(43)1265
金沢	0762(24)2251				

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

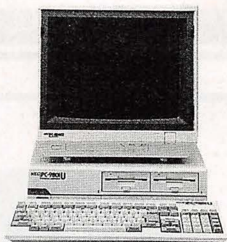
J-DMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

次のページも中古コーナーです➡

全商品6ヶ月保証付







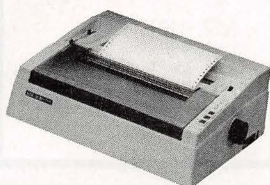


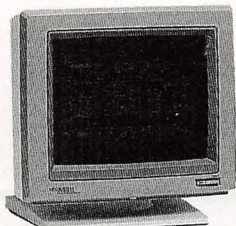
PC-9801
¥298,000➡ ¥48,000
PC-9801＋漢字ROM
¥338,000➡ ¥58,000

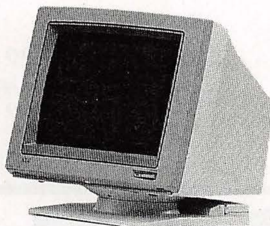
PC-9801U2
¥298,000➡ ¥128,000

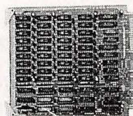
PC-9801F2
¥398,000➡ ¥148,000

PC-9801M3
¥828,000➡ ¥288,000









PC-8822
¥234,000➡ ¥42,000

N5911
¥65,000➡ ¥25,000

N5921
¥90,000➡ ¥32,000

128K RAMボート
(PC9801U2用)
¥11,000➡ ¥7,800
256K RAMボード
¥19,800➡ ¥12,800
512K RAMボード
¥29,800➡ ¥15,800

PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ロム)	¥ 30,000➡	¥ 12,000
PC-8033(I/Oボード)	¥ 17,000➡	¥ 7,000
PC-8096(GPIB<IEEE-488>ケーブル)	¥ 8,000➡	¥ 3,000
PC-8097(GPIB<IEEE-488>I/Oボード)	¥ 56,000➡	¥ 18,000
PC-8098(FDDケーブル)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PC-8268(インテリジェントテレホン)	¥ 80,000➡	¥ 42,000
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥ 32,000➡	¥ 8,000
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8863(PC8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000➡	¥ 20,000
PC-8864-01(PC8801用トランクケーブル)	¥ 19,000➡	¥ 8,000
PC-8864-03(リピータ)	¥ 55,000➡	¥ 9,000
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥ 15,000➡	¥ 6,500
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥ 22,000➡	¥ 6,500
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥ 7,000➡	¥ 4,200
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000➡	¥ 3,000
PC-KD901(ディスプレイ回転台) 新品同様	¥ 8,800➡	¥ 3,800
NK3699-161(NK3618-22用ピントラクタユニット)	¥ 15,000➡	¥ 7,800

NECソフト

PC-8034-1W(DISK-BASIC)	¥ 5,000➡	¥ 2,000
PC-8087(N80DISK-BASIC)	¥ 7,000➡	¥ 2,500
PC-8834-1W(N88DISK-BASIC)	¥ 5,000➡	¥ 2,000

PC-8884(K)(N88漢字BASIC)	¥ 22,000➡	¥ 7,500
PS88-1010-2W(PC8800用新入力方式日本語ワードプロセッサ)	¥ 62,000➡	¥ 8,000
PS88-1011-SF(PC8800用日本語ワードプロセッサ)	¥ 58,000➡	¥ 8,000
PC-9834A(DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-9835-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-98H84(N88DISK-BASIC(86))	¥ 8,000➡	¥ 2,500
PC-98H87(N88DISK-BASIC(86))	¥ 8,000➡	¥ 2,500
PC-9884(K)(N88日本語BASIC)	¥ 20,000➡	¥ 7,500
PS98-101-2W(CP/M86 Ver. 1.1)	¥ 42,000➡	¥ 7,000
PS98-111-HSF(MS-DOS Ver. 1.25)	¥ 45,000➡	¥ 7,000
PS98-135-H4W(日本語コンカレントCP/M86 Ver. 1.1)	¥ 89,000➡	¥ 32,000
PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥ 30,000➡	¥ 10,000
PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥ 3,500➡	¥ 1,500
PS98-201-SF(N88BASICコンバータ)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PS98-202-HSF(PR201対応BASICユーティリティ)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PS98-213-H4W(マウス対応N88DISK-BASIC用ドライバ)	¥ 5,000➡	¥ 2,500
PS98-214-H4W/HMW/HSF(マウス対応MS-DOS用ドライバ)	¥ 5,000➡	¥ 2,500
PS98-401-H2W/H4W/HSF(マルチプラン Ver. 1.06)	¥ 68,000➡	¥ 12,000
PS98-404-H4W(マルチプラン Ver. 1.2)	¥ 53,000➡	¥ 15,000
PS98-404-HSF(マルチプラン Ver. 1.2)	¥ 65,000➡	¥ 17,000
PS98-406-HSF(オフィスグラフ Ver. 2.0)	¥ 59,000➡	¥ 15,000
PS98-421-HU/H4W(MS-DOS Ver. 2.0用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000➡	¥ 5,000
PS98-421-HSF(MS-DOS Ver. 2.0用熟語辞書ファイル)	¥ 13,000➡	¥ 5,500
PS98-431-HU/H4W(CP/M86 Ver. 1.1用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000➡	¥ 4,000
PS98-431-HMW/HSF(CP/M86 Ver. 1.1用熟語辞書ファイル)	¥ 13,000➡	¥ 4,500

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(797)1221

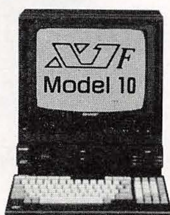
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



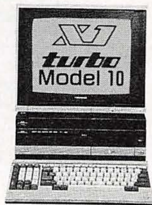
J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

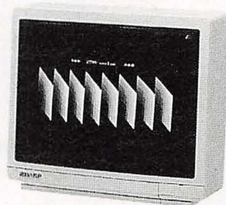
新品限定品特価コーナー



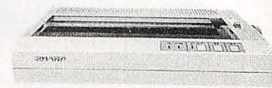
CZ-811C (X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥28,000 新品
CZ-811D (14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡ ¥39,800 新品
X-1Fモデル10セット
(本体+CZ-811D-TVディスプレイ)
¥179,600➡ ¥67,800



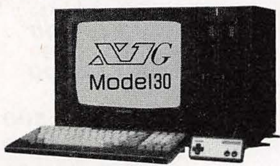
CZ-850CR 新品
(X1ターボモデル10)
¥168,000➡ ¥29,800
CZ-850DR
(15インチ4050字RGBTV) 新品
¥129,800➡ ¥59,800
X-1ターボモデル10セット
(本体+CZ850DR・TVディスプレイセット)
¥297,800➡ ¥89,600



MZ-1D22 新品
(14インチ、4050字デジタルカラー)
¥108,000➡ ¥48,000



MZ-1P17 新品
(80桁カラー漢字サーマルプリンタ+ケーブル)
¥86,600➡ ¥42,800



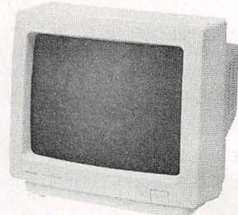
CZ-822C (X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ¥84,800 新品同様
CU-14G
(14インチ2000字デジタルカラー
¥49,800➡ ¥28,800 新品同様
X-1Gモデル30セット
(本体+CU-14G、2000字カラーディスプレイ)
¥167,800➡ ¥113,600



CZ-856C (X-1ターボII)
¥178,000➡ ¥98,000 特上品
CZ-855D (15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡ ¥78,000 特上品
X-1ターボIIセット
(本体+CZ-855D-TVディスプレイ)
¥297,800➡ ¥176,000



CU-14G
(14インチ、2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥28,800 新品同様



CU-14A4
(14インチ、アナログデジタルカラー)
¥89,800➡ ¥59,800 新品同様

SHARP

本体

MZ721(データレコーダ内蔵)……………………¥ 89,800➡ ¥ 15,000
MZ731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)……¥128,000➡ ¥ 22,000
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)…¥ 89,800➡ ¥ 25,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)…………¥265,000➡ ¥ 33,000
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ付き)‥¥147,800➡ ¥ 24,500
MZ-5521(16ビット、5インチFD×2) 新品同様 ……¥388,000➡ ¥ 88,000
MZ-5521(本体)………………………………¥388,000
MZ-1P06(10インチ16ドット漢字プリンタ)………¥234,000 セット価格
MZ-1D10(12インチモノクロディスプレイ)………¥ 41,800 ➡¥138,000

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)……………¥ 34,800➡ ¥ 14,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)………………¥ 54,800➡ ¥ 12,000
MZ-1P01(MZ-1500用カラープロッタ、アダプター付き)……¥ 39,800➡ ¥ 16,800

X1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル10(高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様 ・¥ 89,800➡ ¥ 28,000
X-1F/10 RFコンバータセット(本体+CZ8DT(テロッパ)+AN-58C(RFコンバータ)) 新品同様 ¥182,580➡ ¥ 43,800
X-1F/10ディスプレイセット(本体+CZ811D・TVディスプレイ) 新品同様 ¥179,600➡ ¥ 67,800
X-1Gモデル30(CZ822C5 5インチFDD×2、漢字ロム付き) 新品同様 ‥¥118,000➡ ¥ 84,800
X-1ターボモデル10セット(本体+CZ850DR・TVディスプレイセット) 新品同様 ‥¥297,800➡ ¥ 89,600
X-1ターボ2(CZ-856C、5インチFDD×2) 特上品 ……¥178,000➡ ¥ 98,000
X-1ターボ2ディスプレイセット(本体+CZ855D・TVディスプレイ) 特上品 ……¥297,800➡ ¥176,000

ディスプレイ特選極上品コーナー

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様 ………¥ 39,800➡ ¥ 29,800
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様 ……¥49,8001➡ ¥ 28,800
MZ-1D22(14字4050字デジタルカラー)…………¥108,000➡ ¥ 48,000
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様 ・¥ 89,800➡ ¥ 59,800
CZ-811D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様 ……¥ 89,800➡ ¥ 39,800
CZ-855 (15インチ4050字RGBTV) 新品同様 ……¥119,800➡ ¥ 78,000

その他特選極上品コーナー

CD-8DT(デジタルテロッパ) 新品同様 ……………¥ 89,800➡ ¥ 17,000
CZ8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品同様 ‥¥ 54,800➡ ¥ 15,000
MZ-1P09(MZ1500用カラープロッタプリンタ) 新品同様 ・¥ 47,600➡ ¥ 25,000
MZ-1P17(80桁カラー漢字サーマルプリンタ+ケーブル)……¥ 86,600➡ ¥ 42,800

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)…………………………¥218,000➡ ¥ 15,000
MB25010(FM-7本体)…………………………¥128,000➡ ¥ 18,000
MB25015(FM-new7本体)……………………¥ 99,800➡ ¥ 20,000
MB25050(FM-11EX本体)……………………¥398,000➡ ¥ 82,000
MB25322(FM16π、448KB、JISキーボード)……¥295,000➡ ¥115,000
MB27304(12インチ2000字グリーンCRT)………¥ 29,800➡ ¥ 12,000
MB27311(14インチ4050字カラーCRT)…………¥188,000➡ ¥ 42,000
MB27312(12インチ4050字グリーンCRT)………¥ 49,800➡ ¥ 22,000
MB27331(14インチ4050字カラーCRT)…………¥109,800➡ ¥ 48,000
MB27402(15インチ16ドットプリンタ)…………¥350,000➡ ¥ 48,000
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)……………¥ 89,000➡ ¥ 25,000



当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

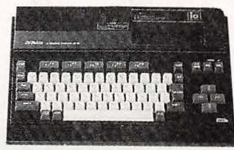
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。



●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

新品限定品特価コーナー



VICTOR
HC-80 新品
(MSX2、128KRAM +RF出力端子付)
¥89,800➡ ¥24,800



STAR
TR24PC 新品
¥68,800➡ ¥29,800
TR24FM・X 新品
¥68,800➡ ¥39,800
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ+ケーブル)



ブラザー
M-1024ⅡP/X
¥127,300➡ ¥72,000
(10インチ24ドット漢字プリンタ 第2水準漢字ROM・PC用プリンターケーブル付)



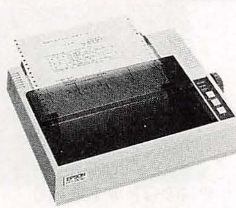
EPSON
TF10PC 新品
¥129,800➡ ¥39,800
(NEC用両面倍密度 2ドライブフロッピーディスク PCケーブル〔#412〕付)



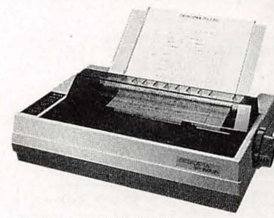
MB25015(FM-new7)
¥99,800➡ ¥20,000



HC-88
(ハンドヘルドコンピュータ)
¥298,000➡ ¥78,000



RP80 F/TⅡ
(10インチ9ドットプリンタ)
¥89,000➡ ¥22,000



SP-800M/F 新品
(10インチ、9ドットプリンタ PC用/FM用・ケーブル付)
¥70,800➡ ¥29,800

MB27406(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥18,000
MB27407(10インチ16サーマルプリンタ)	¥79,800➡	¥20,000

MSX

VICTOR/HC-80(MSX2、64KB、RF出力付き) 新品	¥89,800➡	¥24,800
東芝/HX-20(64KB)	¥69,800➡	¥15,000
東芝/HX-21(64KB)	¥79,800➡	¥16,000
日立/MB-H1(32KB)	¥69,800➡	¥10,000
サンヨー/MPC6(64KB)	¥55,800➡	¥15,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)	¥59,800➡	¥8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥19,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800➡	¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800➡	¥28,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800

EPSON

HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000➡	¥35,000
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000➡	¥78,000
CP-20(音響カプラ〈HCシリーズ用RS232Cケーブル付〉)	¥54,800➡	¥20,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥38,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-10MZ(MZ80K2E用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥142,000➡	¥38,000
MP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥139,800➡	¥10,000
MP-80F/T(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800➡	¥12,000
MP-80Ⅲ(10インチ9ドットプリンタ)	¥139,800➡	¥15,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	¥22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800➡	¥18,000
MP-100Ⅲ(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800➡	¥20,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥550,000➡	¥38,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥20,000
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥22,000
RP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥134,000➡	¥28,000
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800➡	¥25,000
FP-80K(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	¥35,000
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)	¥62,800➡	¥25,000
UP-130KPC(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥298,000➡	¥78,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥104,000➡	¥35,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)	¥48,000➡	¥10,000
KP-5000(10インチ18ドットプリンタ)	¥98,000➡	¥25,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000➡	¥38,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000➡	¥38,000
LFD-550MZ(MZ用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000➡	¥42,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥69,800

その他

SHARP/PC-1500(ポケットコンピュータ、3.5KBRAM)	¥64,800➡	¥10,000
SHARP/CE-150(PC-150シリーズ用カラープロッタプリンタ)	¥49,800➡	¥10,000
日立/MB6892(本体、レベルⅢマークV)	¥118,000➡	¥18,000
ナショナル/KX-1090N(10インチ9ドットプリンタ)	¥69,800➡	¥15,000
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)	¥148,000➡	¥48,000
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品	¥182,500➡	¥95,000
STAR/TR24PC・FM(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル)	¥68,800➡	¥22,000
STAR/TR24PC(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル) 新品	¥68,800➡	¥29,800
STAR/TR24FM・X(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル) 新品	¥68,800➡	¥39,800
STAR/DP510F(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥20,000
グラフテック/マイプロットⅡ(X-Yプロッタ、8ビットパラレル)	¥148,000➡	¥78,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品	¥12,800➡	¥9,800

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(797)1221

テクノジョイ

ECCS マルゼン
エックス

進・入学のキミにおめでとう特価の大バーゲン

Panasonic FS-A1

~~¥29,000~~

パワフルな4つのすごさ。RAM64KB・VRAM128KBの大容量。発展性ゆたかな2スロット設計。ビデオ・RF出力端子に加えRGB21ピン端子付。プリンターインターフェイス内蔵。ポーズ機能付。



MSX入門セット

FS-A1………¥29,800
PC-DR312……¥12,800
(NECデータテレコ)
接続ケーブルサービス

定価合計……~~¥42,600~~

特価¥34,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥4,284 2回目以降¥3,700×9回

デラックスセット

FS-A1………¥29,800
CU-14FA……¥49,800
(14インチアナログCRT)
RGBケーブルサービス

定価合計……~~¥83,100~~

特価¥53,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥6,080 2回目以降¥5,900×9回

SANYO MSX2 WAVY77



PHC-77 ~~¥138,000~~

ワープロもパソコンもOK! カタチも機能もとてもユニークなMSX2。メインRAM64KB、VRAM128KB!! 2スロットの他3.5インチ2DDFD1基内蔵!

PHC-77(本体)………¥138,000
カラーディスプレイ(2000文字21ピンRGB)¥49,800
RGBケーブル………¥ 3,500

定価合計………~~¥191,300~~

特価¥124,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥9,728 2回目以降¥9,200×14回

National FS-4600 MSX2



FS-4600 ~~¥138,000~~

ワープロ機能が大幅アップで新登場!
メインRAM・VRAMとも128KBの本格派。3.5インチFDD1基内蔵。連文節一括変換・JIS第2水準文字使用可能・文書中にイメージ取り込み可能等、強力なワープロ機能。

FS-4600(本体)………¥138,000
カラーディスプレイ(2000文字21ピンRGB)¥49,800
RGBケーブル………¥ 3,500

定価合計………~~¥191,300~~

特価¥140,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥9,510 2回目以降¥7,900×19回

ちょっと高度な使い方をめざすキミに……1ランクアップの特選システムセット

NEC PC-8801シリーズ PC-8801FH model 30セット

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準漢字実装。



PC-8801FHmodel30………¥168,000
一流メーカー14インチアナログディスプレイ………¥84,800相当
M-2Dブランクディスケット10枚……¥17,000

定価合計……~~¥269,800~~

特価¥188,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,660 2回目以降¥9,100×23回

富士通 マルチ・クリエーティブ・パソコン FM77AV20

すぐにでも楽しめる多彩な機能。使いこなせば広がる可能性。実力がうれしいひょーげん族へ。FM音源3音搭載。4,096色同時発色可能。RS-232Cインターフェース実装。



FM77AV20-2(本体)………¥168,000
カラーCRTテレビ15S………¥108,000
3.5″2DDブランクディスケット10枚……¥17,500

定価合計……~~¥293,500~~

ECCS特価!!

SHARP パソコンテレビ X1 turbo III

ターボの系譜を受けついでさらに実力アップ。turboIII新登場。大容量1Mバイト5″FDD2。JIS第2水準漢字ROM装備。システムユーザー辞書機能。



CZ-876C(本体)………¥168,000
CZ-870D(15インチCRT)………¥109,800
MZ-1P17(カラープリンター)………¥79,800

定価合計……~~¥361,100~~

特価¥248,000(〒共)

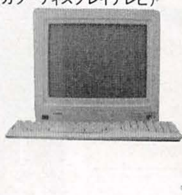
クレジット例 頭金¥0 初回¥14,160 2回目以降¥12,000×23回

科学計算からスモールビジネスまで…………これで充分の特選システムセット

SHARP パーソナルワークステーション X68000

メインメモリ1MB、最大12MBまで拡張可能。驚異の表現力512×512ドット、65,536色同時発色。1MB 5″FDD2基内蔵。

CZ-600C(本体)+CZ-600D
(カラーディスプレイテレビ)



定価¥~~498,800~~(〒共)

NEC PC-9801シリーズ PC-9801VX2

80286CPU搭載で実力を大幅に強化。640Kバイトの大容量メモリを実装。4,096色中の16色を640×400ドットの高解像度2画面に表示可。



PC-9801VX2(本体+キーボード)‥¥433,000
14インチアナログディスプレイ………¥89,800
M2-2HDブランクディスケット10枚……¥23,000

定価合計 ~~¥545,800~~

セット特価¥448,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥1,000 2回目以降¥8,600×35回
ボーナス加算¥40,000×6回

富士通 マルチ・クリエーティブ・パソコン FM77AV40

パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能。ここに夢実現ツール。FM音源3音搭載。26万色カラー表示400ライン8色対応。RS-232Cインターフェース実装。400ライン対応。JIS第1・第2水準漢字ROM搭載。



FM77AV40(本体)………¥228,000
カラーCRTテレビ15SD………¥138,000
3.5″2DDブランクディスケット10枚……¥17,500

定価合計……~~¥383,500~~

ECCS特価!!

ムセン

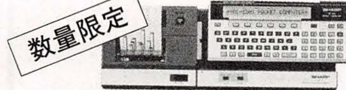
進・入学 おめでとうセール

超特価ポケコン・フルセット

説得力が違う！ 4色カラーグラフィックプリント **83%引**

SHARP PC-1501 ¥64,800

数量限定



CMOS8ビットCPUでハイスピード処理が可能。ゆとりの大容量メモリーRAM24.5KB（オプション使用）

PC1501（本体）	¥64,800
CE-150（カラーグラフィックプリンタ）	¥49,800
CE-161（RAM16KBプログラムモジュール）	¥50,000
CE-152（カセットデータテレコ）	¥19,800
定価合計	~~¥184,400~~

超特価¥29,800（〒1,200）

パソコンシステムラック PW-875



お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!

大特価 ¥10,000（〒共）

National モデムカートリッジ FS-CM800

57%引



~~¥29,800~~

THE LINKSと通信できる!! 全国に新しい仲間を作ろう。

¥12,800（〒共）

star TR-24CL

24ドット熱転写漢字カラープリンター

緻密さをきわめた7色カラー印字。明朝、太・細ゴチックの3書体。官製ハガキにも美しい印字可能。新JIS第1・第2水準漢字を実装。

TR-24CL（本体）	¥69,800
プリンターケーブル	¥3,500
用紙500枚	¥750
定価合計	~~¥74,050~~

特価¥48,000（〒共）

クレジット例 頭金¥0 ¥4,400×12回

star AR-2400

3種の漢字書体（明朝・太ゴシック・細ゴシック）選択を初めて実現の24ピンマルチフォント漢字プリンタ。PCケーブル・15インチ用紙500枚サービス。

定価合計 ~~¥193,300~~

特価¥96,000（〒共）

クレジット例 頭金¥0 初回¥9,080 2回目以降¥8,600×11回

EPSON HDD-20

高速・大容量・高信頼性でPC-9800シリーズをシステムアップ。20MB -SCSI SOB使用



インターフェースボード・ケーブル付

定価合計¥~~198,000~~

ECCS特価!!

Logitec LHD-20

超特価!!



PCシリーズにコンパチブル。増設も可能。20.78MBの大容量。

インターフェースLHA-12をセット

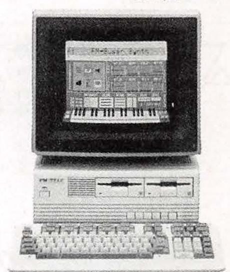
定価合計…¥~~348,000~~

ECCS特価!!

台数限定! 超お買得品

FM-77L2 超特価セット

3.5″2Dドライブ2基搭載。FM音源3音を含め合計9音装備。8色グラフィック機能。漢字ROM標準実装。FM-7と互換性のあるF-BASICV3.0。スーパーインポーズ機能。メインメモリは64KB。



FM-77L2（本体）	¥193,000
MB-27343（カラーCRT）	¥67,800
3.5″ブランクディスケット10枚	¥13,500
定価合計	~~¥274,300~~

超特価¥89,800（〒共）

クレジット例 頭金¥0 初回¥7,278 2回目以降¥6,600×14回

メディアの落し子達へ！ 見たい時が面白い気ままな4.5インチ

4.5″白黒モニターテレビ GraceMT-1000

定価 ~~¥29,800~~



小型軽量で置き場所を選ばないシャレたデザイン。V/UHFのオールバンド。車でも使えるカーバッテリーコード付。外部アンテナ端子付。

付属品：ACアダプター・カーバッテリーコード・外部アンテナアダプター

専用テレビ回転台MT-1000BS ¥1,500（〒共）

つり下げにも使用でき、左右300° 上下5段階にセットできます。

MT-1000（ノーマルタイプ） 特価 **¥16,800**（〒共）

MT-1000AV（ビデオ入力端子付） 特価 **¥19,800**（〒共）

お問合せ・お申込は ☎03-251-6393 マルゼン通販部 FAX 03-255-4919



テクノジョイ ECCS

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4

☎(03)255-4911（代）

1号店（ラジオセンター2F） ☎03-255-8976

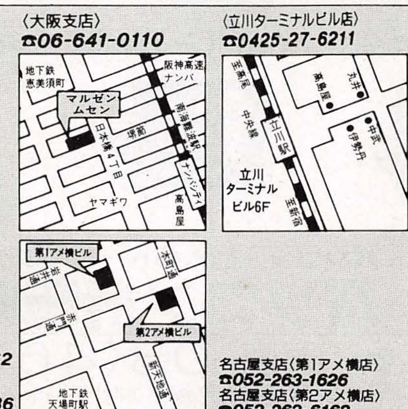
3号店（万世ビル1F） ☎03-255-6962

2号店（万世ビル1F） ☎03-255-6963

4号店（ラジオ会館4F） ☎03-255-4386

〈大阪支店〉 ☎06-641-0110

〈立川ターミナルビル店〉 ☎0425-27-6211



名古屋支店〈第1アメ横店〉 ☎052-263-1626

名古屋支店〈第2アメ横店〉 ☎052-263-6162

お支払い

クレジット 電話1本でOK！ ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン㈱通販部BM係

※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱

※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替 口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱

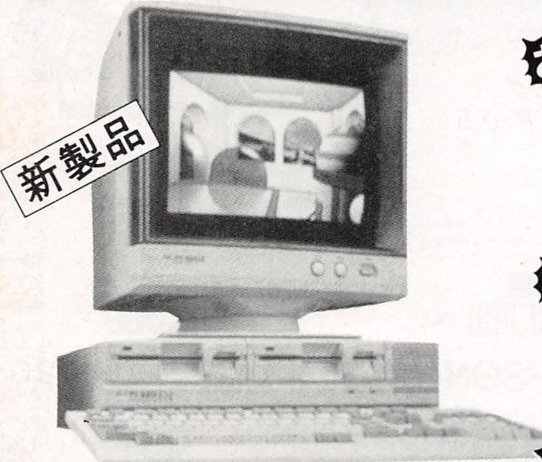
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

数量制限もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

クレジット3回～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK、よい品をより安く！

激安！PC大バーゲン！

PC-8801FH・MH セット大特価



新製品

お買徳セット
PC-8801FH 30 特 ¥159,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ
生ディスケット10枚(1箱)
合計定価 272,800円
特価 ¥186,000

純正ディスプレイのセットについては、お問い合せ下さい。

お買徳セット
PC-8801MH 特 ¥197,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ(他社)
合計定価 297,800円
特価 ¥216,000

超お買得セット
PC-8801FR 30 特 ¥169,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ
合計定価 267,800円
超特価 ¥169,000

PC-8801FH 20 定価 ~~138,000円~~
PC-8801FH 10 定価 ~~99,800円~~
大特価

クレジットのお支払いは、お電話にてお問合せ下さい。

新品激安



お電話1本全国どこでも
お申し込みは今すぐ！
03-462-2294

PC-9800シリーズ
PC-9801VM21 定価~~390,000円~~
PC-9801UV2 定価~~318,000円~~
PC-9801VX2 定価~~433,000円~~
お電話にて激安！

FM77AV 2セット
セット
FM77AV2
(本体)
FM-TV151
(純正モニタ)
合計定価~~247,800円~~
特価 ¥143,000

SHARP X1 turbo Z
セット
CZ880C
(本体)
CZ880D
(純正ディスプレイ)
合計定価~~347,800円~~
特価 ¥268,000

SHARP パソコンテレビ X1G
X1Gモデル30セット
CZ820D
純正モニター
合計定価~~197,800円~~
特価 ¥146,000

X1Gモデル10セット
2000文字カラーディスプレイ
合計定価~~149,600円~~
特価 ¥84,800

National FS4500
ワープロ・パソコン MSX2
24ドット漢字プリンタ内蔵
ワープロ、パソコン
どちらもOK！
定価~~108,000円~~
超特価 ¥64,000
そのまま御家庭用のテレビにつなげます。

NEC PC-KD854
4050文字
カラー
モニター
新製品
定価~~89,800円~~
お電話にて激安！

NEC PC-TV352
新製品
定価~~115,000円~~
お電話にて激安！

SHARP CU-14A4
4050文字
カラーディスプレイ
定価~~89,800円~~
特価 ¥56,000

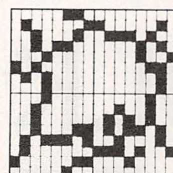
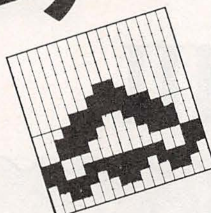
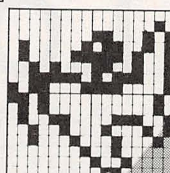
お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー

BOM BOM BROOO…!

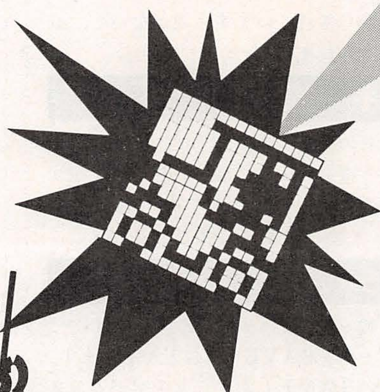
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード*(例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

FOLK LORE III（フォークロアー）

T. KANAOKA



プログラムの打ち込みかた

リスト1のマシン語は，MON⏎でモニタ・モードで打ち込んでください。E⏎でBASICモードに移りますので，**リスト2**を打ち込んでください。

なお，プログラム入力前に，CALL $E37E⏎を実行してください。

STORY

その昔，あるところにメイファーという町があった。君(T.KANAOKA)は，町はずれにある，二度と生きてでられることはないといわれる巨大な塔に潜入し，多くの財宝を手に入れることができた。

しかし，その塔を支配していた，「DRAGORD」と呼ばれる龍が，付近一帯を治めている国の王女を誘拐し，さらに王女の心を閉ざしてしまったのだ。

君は，王女を救うために，王女が幽閉されている塔の地下にある迷宮へと向かったのだった。

…やっとのことで，敵のボスを倒した君は，愛する姫の待つ城へと向かった。しかし，城はもう敵の残党によって占拠されてしまったのだ。君は，奪われた城を取り返さなければいけないのだ。

内容

敵によって奪われた城の鍵を取り戻し，城へ入城するのが目的です。しかし，敵はどんどん攻撃してきますし，どこかにある町である物を買わなければ，川(?)を渡ることさえできません。

敵は自分のいる場所によっていろいろですが，敵の要求する額を支払えば，戦わないで帰ってもらうことができます。

また，どこかに城の鍵と役に立つ物がかくされています。鍵がないと，城へは入れません。

キー操作

自分の移動…I J K Mで上左右下
敵と遭遇……Fで戦う，Tで金を払う
町の中………1～4で物を買う，5で町をでる

SAVE

戦っていないときにZキーを押すと，データをSAVEすることができます。このSAVEしたテープをゲーム・スタート時に読ませると，SAVEしたときの状態からゲームを続けることができます。

さいごに

説明不十分のところがありますが，とにかくやってみればわかります。あと，敵と多く戦えば，それだけあなたにとって有利になります。持ち物には持てる量の限界があります。

がんばって城を取り戻してください。

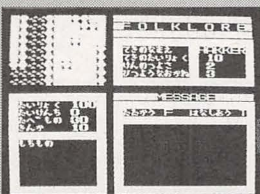
★参考
ベーマガ86年9月号「アメルの砦」

《第1表》プログラム内容

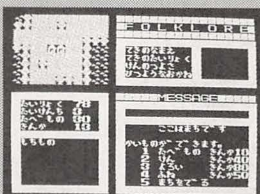
10～20	初期設定
30～180	画面を書く
190～210	オーバー処理
220～280	自分を動かす
290～370	自分の位置の処理
380～500	敵をだす
510～700	敵と戦う
710～890	町の中
900～1080	???
1090～1160	自分のデータ
1170～1190	サブ・ルーチンA
1200～1240	食料を食べる
1250～1260	ゲーム・オーバー
1270～1310	サブ・ルーチンB
1320～1360	データ



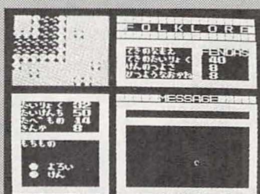
▲《写真1》ロールプレイング・ゲームだぞ。1キーでスタート



▲《写真2》おっと，敵に出会ってしまった。戦う？ 話しあう？



▲《写真3》ここは町です。さあ何を買いますか？ 持ち金貨と相談しよう



▲《写真4》城を取りもどせるのはいつのことやら，忍耐力の勝負

《OVER FLOW》はーい，あなたの影ですよー。今月もOFコーナーのはじまりだよ。あなたの身の回りで起こったユカイなこと，おかしなこと，意見，感想，どんなことでも受け付けます。おハガキ待ってまーす。

《リスト1》FOLK LOREIIIのマシン語データのダンプリスト

```
34F0: 96 3D 97 41 DE 3B DF 3F:E2
34F8: 86 02 97 3C 86 01 97 3D:B6
3500: 96 41 44 24 3E DE 3F A6:40
3508: 00 48 48 48 48 44 44 44:EC
3510: 44 97 3E BD 35 56 DE 3F:7E
3518: 0B DF 3F 7C 00 3B 81 0D:6B
3520: 27 02 20 1F DE 3F C6 1C:67
3528: BD F0 03 DF 3F 86 02 97:ED
3530: 3C 7C 00 3D 96 3D 81 0A:53
3538: 27 08 96 3B 81 01 27 03:AC
3540: 20 C3 39 DE 3F A6 00 44:23
3548: 44 44 44 97 3E BD 35 56:E9
3550: 81 0D 27 D0 20 AF 7F 00:D3
3558: 3B BD 3A C0 7C 00 3C 96:40
3560: 3C 39 00 00 00 00 00 00:75
3568: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3570: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3578: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3580: 00 00 00 03 32 11 23 32:9B
3588: 33 33 33 32 33 22 22 22:64
3590: 12 33 21 11 11 11 21 11:CB
3598: 11 11 11 22 11 23 33 33:EF
35A0: 33 21 12 33 23 12 21 12:01
35A8: 33 22 33 33 32 23 32 22:64
35B0: 22 21 23 32 1A 55 AA 55:06
35B8: 5A 11 11 11 11 11 12 23:E4
35C0: 33 33 22 11 23 32 22 21:31
35C8: 11 23 32 22 22 22 22 33:21
35D0: 22 22 21 12 33 21 55 A5:C5
35D8: 5A A5 5A 11 11 22 11 11:BF
35E0: 12 22 22 22 11 12 33 22:F0
35E8: 11 11 12 33 21 11 11 11:BB
35F0: 23 32 21 22 21 23 32 15:23
35F8: AA 5A 55 5A A1 12 22 22:AA
3600: 11 11 11 11 11 11 11 23:9A
3608: 32 12 22 11 23 32 AA 5D:D3
3610: A5 A2 33 21 12 22 12 33:14
3618: 21 A5 AA 55 5A 11 12 22:64
3620: 22 22 11 22 21 11 22 21:EC
3628: 12 33 2A 22 22 22 33 2A:32
3630: 5D E5 D5 23 32 11 11 11:9F
3638: 23 32 11 11 11 15 51 22:10
3640: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
3648: 22 22 23 32 A2 22 22 23:A2
3650: 32 5D EE DE 52 33 22 22:24
3658: 22 22 33 22 22 22 21 11:0F
3660: 12 22 22 22 22 22 22 22:00
3668: 22 22 22 22 33 25 22 22:24
3670: 22 33 25 EE 4E E5 23 33:F1
3678: 33 33 33 33 33 33 33 32:97
3680: 11 11 22 22 23 32 22 22:FF
3688: 22 21 22 22 22 23 32 52:50
3690: 22 22 23 32 22 22 22 22:21
3698: 33 33 33 33 33 33 33 33:98
36A0: 33 21 11 22 22 22 33 33:31
36A8: 33 22 21 12 22 22 22 33:21
36B0: 22 22 22 22 33 33 33 33:54
36B8: 33 33 32 22 22 22 22 22:42
36C0: 22 23 32 11 12 22 22 22:00
36C8: 23 33 32 22 11 12 22 22:11
36D0: 23 33 31 22 11 23 33 33:43
36D8: 33 33 33 33 21 22 21 11:41
36E0: 11 11 12 33 21 11 22 22:DD
36E8: 22 22 22 33 22 21 11 12:FF
36F0: 21 12 33 33 12 11 12 22:F0
36F8: 22 22 22 22 22 22 11 11:EE
3700: 22 11 11 11 23 32 11 11:CC
3708: 22 22 22 22 22 22 22 11:FF
3710: 11 21 11 22 22 21 12 21:DB
3718: 12 11 11 11 11 11 11 11:89
3720: 22 22 22 22 21 12 33 21:0F
```

```
3728: 11 11 12 22 22 22 22 22:DE
3730: 11 12 11 22 11 21 11 22:BB
3738: 22 22 11 12 21 12 22 11:CD
3740: 11 12 22 22 22 22 21 23:EF
3748: 32 11 11 11 11 11 22 22:CB
3750: 22 21 11 12 22 22 11 11:CC
3758: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
3760: 22 21 12 22 22 22 22 22:FF
3768: 12 22 21 11 21 11 11 12:BB
3770: 22 22 22 12 12 22 22 22:F0
3778: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
3780: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
3788: 22 11 11 11 11 11 11 11:99
3790: 11 11 22 21 11 22 22 22:DC
3798: 22 22 22 22 22 22 12 11:EF
37A0: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
37A8: 22 22 21 11 11 11 11 11:BA
37B0: 12 22 21 11 11 11 12 22:BC
37B8: 22 22 21 21 12 22 12 21:ED
37C0: 11 11 22 12 21 12 22 22:CD
37C8: 22 22 22 22 11 22 22 11:EE
37D0: 88 11 23 32 11 12 11 12:34
37D8: 21 22 21 22 11 11 12 11:CB
37E0: 21 12 21 11 11 11 11 12:AA
37E8: 22 22 22 22 22 22 12 33:11
37F0: 21 11 11 12 33 21 12 21:DC
37F8: 11 11 11 21 12 11 22 11:AA
3800: 11 11 21 11 12 22 22 22:CC
3808: 11 12 22 22 22 22 22 21:EE
3810: 23 32 12 11 11 23 32 11:EF
3818: 12 21 11 22 21 11 12 11:BB
3820: 11 22 11 21 12 12 23 33:DF
3828: 33 22 11 22 22 22 22 22:10
3830: 22 12 33 21 11 11 12 33:EF
3838: 21 11 11 11 22 32 21 12:DB
3840: 11 21 22 22 11 11 12 23:CD
3848: 33 33 33 22 11 22 22 22:32
3850: 22 22 11 23 32 11 12 21:EE
3858: 23 32 11 21 11 22 33 32:1F
3860: 21 11 11 22 33 22 11 12:DD
3868: 23 33 33 33 33 22 11 12:34
3870: 21 11 12 21 12 33 21 11:DC
3878: 11 12 33 21 11 11 22 33:EE
3880: 33 32 21 11 22 33 33 21:40
3888: 12 23 33 33 33 33 33 22:56
3890: 11 11 11 11 11 11 23 32:BB
3898: 11 11 11 23 32 11 11 12:BC
38A0: 33 33 33 32 11 22 33 33:64
38A8: 32 11 23 33 33 32 33 33:64
38B0: 33 21 11 22 22 22 22 22:0F
38B8: 33 22 22 22 22 33 21 21:30
38C0: 11 23 33 33 33 21 12 33:33
38C8: 33 33 21 12 33 33 32 B2:E3
38D0: 33 33 32 11 12 33 33 33:54
38D8: 33 33 33 33 33 33 33 32:97
38E0: 11 11 12 33 32 33 32 11:0F
38E8: 23 33 33 32 11 23 33 33:55
38F0: 32 23 33 33 21 11 23 33:43
38F8: 33 33 33 33 33 33 33 33:98
3900: 33 21 11 11 23 32 72 33:70
3908: 21 12 33 33 33 21 12 33:32
3910: 33 33 33 33 33 32 12 12:55
3918: 22 23 32 22 22 22 22 22:21
3920: 22 22 22 11 11 12 33 32:FF
3928: 33 32 11 23 33 33 32 11:42
3930: 23 33 33 33 33 33 33 21:76
3938: 11 11 12 33 21 12 11 11:BC
3940: 11 12 11 11 11 11 21 23:AB
3948: 33 33 33 21 12 33 33 33:65
3950: 21 12 33 33 33 33 33 33:65
3958: 32 12 21 11 23 32 11 11:ED
```

```
3960: 12 21 11 11 21 11 11 11:A9
3968: 12 33 33 33 32 11 23 33:44
3970: 33 32 11 23 32 33 33 33:64
3978: 32 33 22 22 22 12 33 21:31
3980: 11 11 11 21 11 11 11 11:98
3988: 22 11 23 33 33 33 21 12:22
3990: 33 23 12 21 12 33 22 33:23
3998: 33 32 23 32 22 22 21 23:42
39A0: 32 1A 55 AA 55 5A 11 11:1C
39A8: 11 11 11 12 23 33 33 22:F0
39B0: 11 23 32 22 21 11 23 32:0F
39B8: 22 22 22 22 33 22 22 21:20
39C0: 12 33 21 55 A5 5A A5 5A:B9
39C8: 11 11 22 11 11 12 22 22:BC
39D0: 22 11 12 33 22 11 11 12:CE
39D8: 33 21 11 11 11 23 32 21:FD
39E0: 22 21 23 32 15 AA 5A 55:06
39E8: 5A A1 12 22 22 11 11 11:84
39F0: 11 11 11 11 23 32 12 22:CD
39F8: 11 23 32 AA 5D A5 A2 33:E7
3A00: 21 12 22 12 33 21 A5 AA:0A
3A08: 55 5A 11 12 22 22 22 11:49
3A10: 22 21 11 22 21 12 33 2A:06
3A18: 22 22 22 33 2A 5D E5 D5:DA
3A20: 23 32 11 11 11 23 32 11:EE
3A28: 11 11 15 51 22 22 22 22:10
3A30: 22 22 22 22 22 22 22 23:11
3A38: 32 A2 22 22 23 32 5D EE:B8
3A40: DE 52 33 22 22 22 22 33:1E
3A48: 22 22 22 21 11 12 22 22:EE
3A50: 22 22 22 22 22 22 22 22:10
3A58: 22 33 25 22 22 22 33 25:38
3A60: EE 4E E5 23 33 33 33 33:10
3A68: 33 33 33 33 32 11 11 22:42
3A70: 22 23 32 22 22 22 21 22:20
3A78: 22 22 23 32 50 00 00 00:E9
3A80: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3A88: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3A90: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3A98: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3AA0: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3AA8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3AB0: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3AB8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3AC0: D6 3B C1 08 2A 0B 58 CE:35
3AC8: 3A D2 BD F0 03 EE 00 6E:18
3AD0: 00 3F 3A E8 3B 65 3B 87:C3
3AD8: 3B A0 3B A0 3B A0 3B A0:6C
3AE0: 3B A0 A6 00 97 3E 20 23:99
3AE8: 4F D6 3D 58 49 58 49 58:FC
3AF0: 49 58 49 58 49 BB 01 DB:F2
3AF8: 3C 97 43 D7 44 DE 43 96:E8
3B00: 3B 81 05 27 DD 2A 04 96:89
3B08: 3E A7 00 86 09 9B 3D D6:22
3B10: 3C 97 45 D7 46 4F D6 3E:98
3B18: 58 49 58 49 58 49 8B 3C:AA
3B20: 97 47 D7 48 DE 47 A6 00:C8
3B28: DE 45 A7 00 DE 47 A6 01:96
3B30: DE 45 A7 20 DE 47 A6 02:B7
3B38: DE 45 A7 40 DE 47 A6 03:D8
3B40: DE 45 A7 60 DE 47 A6 04:F9
3B48: DE 45 A7 80 DE 47 A6 05:1A
3B50: DE 45 A7 A0 DE 47 A6 06:3B
3B58: DE 45 A7 C0 DE 47 A6 07:5C
3B60: DE 45 A7 E0 39 BD 3A E8:C2
3B68: 7C 00 3E 7C 00 3C BD 3A:69
3B70: E8 7C 00 3E 7A 00 3C 7C:D4
3B78: 00 3D BD 3A E8 7C 00 3E:D6
3B80: 7C 00 3C BD 3A E8 39 BD:8D
3B88: 3A E8 7C 00 3C BD 3A E8:B9
3B90: 7A 00 3C 7C 00 3D BD 3A:66
```

```
3B98: EB 7C 00 3C BD 3A EB 39:B8
3BA0: 96 3B 81 04 27 04 81 07:09
3BA8: 26 0E 96 3C 9B 3E 97 41:B7
3BB0: 96 3D 9B 3F 97 42 20 0A:B0
3BB8: 96 3E 4C 97 41 96 3F 4C:19
3BC0: 97 42 96 40 97 3E 96 3C:56
3BC8: 97 49 96 3D 97 4A 96 49:73
3BD0: 97 3C BD 3A E8 7C 00 3C:6A
3BD8: 96 3B 81 07 27 14 81 04:19
3BE0: 27 10 96 41 91 3C 26 EA:EB
3BE8: 7C 00 3D 96 42 91 3D 26:85
3BF0: DD 39 7C 00 3E 20 EB 00:DB
3BF8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3C00: FB FB FB 00 DF DF DF 00:8E
3C08: AA 57 AA 75 AA 5D AA 55:26
3C10: 3C 6A D5 AB 5A 3C 18 3C:10
3C18: 00 02 05 20 50 04 0A 00:85
3C20: 7E 99 99 99 BD 99 99 FF:37
3C28: 00 18 7E 7E 18 18 3C FF:7F
3C30: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3C38: FF FF FF C3 B1 B1 B1 B1:C4
3C40: 18 3C 7E FF 42 4E 4A 7E:29
3C48: 1C 1C 08 7F 08 14 22 41:3E
3C50: 55 88 55 A2 55 88 55 2A:30
3C58: FF FF C3 81 81 81 81 81:46
3C60: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3C68: AA 00 55 00 AA 00 55 00:FE
3C70: DF DF DF 00 FB FB FB 00:8E
3C78: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3C80: 7C C6 C6 C6 C6 C6 7C 00:D6
3C88: 18 38 18 18 18 18 3C 00:EC
3C90: 7C C6 C6 1C 70 C0 FE 00:52
3C98: 7C C6 C6 0C C6 C6 7C 00:1C
3CA0: 3C 6C CC CC CC FE 0C 00:16
3CA8: FE C0 C0 FC 06 06 FC 00:82
3CB0: 3C 60 C0 FC C6 C6 7C 00:60
3CB8: FE 06 06 0C 18 18 18 00:5E
3CC0: 7C C6 C6 7C C6 C6 7C 00:8C
3CC8: 7C C6 C6 7E 06 0C 78 00:10
3CD0: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3CD8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3CE0: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3CE8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3CF0: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3CF8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3D00: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3D08: 00 00 00 00 E0 A0 E0 00:60
3D10: 38 74 FA FE FE 7C 38 00:56
3D18: 10 10 10 10 00 10 10 00:60
3D20: 00 00 00 00 80 40 20 00:E0
3D28: 00 00 00 00 FE 00 00 00:FE
3D30: 10 7C 12 3C 26 08 1E 00:26
3D38: 00 20 70 20 78 B0 58 00:30
3D40: 00 00 00 00 A0 90 D0 00:00
3D48: 00 00 00 40 E0 20 40 00:80
3D50: 00 00 40 E0 20 40 B0 00:30
3D58: 00 00 40 E0 48 E0 D0 00:18
3D60: 00 00 00 50 F0 48 50 00:D8
3D68: 00 00 00 A0 70 28 50 00:88
3D70: 00 00 40 70 40 C0 E0 00:90
3D78: 00 00 00 00 E0 10 20 00:10
3D80: FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
3D88: 20 70 24 78 B4 A2 54 00:D6
3D90: 00 00 84 82 82 50 20 00:F8
3D98: 20 10 38 44 04 08 10 00:C8
3DA0: 20 10 78 10 20 72 4C 00:96
3DA8: 20 74 22 78 A4 A4 48 00:BE
3DB0: 00 14 72 2A 48 08 10 00:10
3DB8: 20 78 10 3C 08 40 30 00:5C
3DC0: 00 08 10 20 20 10 08 00:70
3DC8: 04 44 4E 44 44 24 08 00:4A
```

```
3DD0: 00 78 04 00 00 40 3C 00:F8
3DD8: 10 7C 08 04 00 20 1C 00:D4
3DE0: 20 20 20 20 20 12 0C 00:BE
3DE8: 08 7E 18 28 18 08 10 00:F6
3DF0: 40 44 FE 44 48 40 3E 00:8C
3DF8: 3C 08 10 7E 08 10 0C 00:F6
3E00: 20 70 20 2C 42 50 4C 00:BA
3E08: 20 78 20 38 24 04 18 00:30
3E10: 00 00 78 04 02 02 0C 00:8C
3E18: 00 7E 04 08 10 10 0C 00:B6
3E20: 00 42 24 18 10 20 1E 00:CC
3E28: 20 74 22 48 18 2C 12 00:54
3E30: 00 4C 42 40 40 68 46 00:BC
3E38: 44 44 7C AA B2 A6 56 00:5C
3E40: 40 E0 6C 72 46 CA 46 00:54
3E48: 00 3C 52 52 52 52 24 00:A8
3E50: 00 84 9E 84 8C D4 8A 00:90
3E58: 00 66 24 24 44 48 30 00:6A
3E60: 20 10 20 10 54 8A B2 00:F0
3E68: 00 00 30 48 84 02 00 00:FE
3E70: 8E 84 8E 84 8C 96 4C 00:92
3E78: 10 7C 10 7C 30 58 34 00:D4
3E80: 00 E0 24 7E A4 A4 68 00:32
3E88: 20 F0 24 62 A0 62 1C 00:B4
3E90: 44 44 7C AA B2 A2 54 00:56
3E98: 20 70 20 70 20 24 18 00:7C
3EA0: 00 28 FC 2A 22 24 20 00:B4
3EA8: 08 5C 6A 4A 1E 08 10 00:4E
3EB0: 10 1C 10 10 30 58 34 00:08
3EB8: 08 24 20 1C 02 22 1C 00:A8
3EC0: 00 24 24 24 04 04 18 00:8C
3EC8: 7C 08 10 3C 02 32 3C 00:40
3ED0: 40 E0 68 74 44 C4 46 00:4A
3ED8: 7C 08 10 3C 02 02 3C 00:10
3EE0: 40 E0 6C 72 42 C2 44 00:46
3EE8: 20 20 40 40 B0 CA 84 00:BE
3EF0: A0 50 00 00 00 00 00 00:F0
3EF8: E0 A0 E0 00 00 00 00 00:60
3F00: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
3F08: 7C 82 82 82 FE 82 82 00:04
3F10: FC 82 82 FC 82 82 FC 00:FC
3F18: 7C 82 80 80 80 82 7C 00:7C
3F20: FC 82 82 82 82 82 FC 00:82
3F28: FE 80 80 FE 80 80 FE 00:FA
3F30: FE 80 80 FE 80 80 80 00:7C
3F38: 7C 82 80 9E 82 82 7C 00:9C
3F40: 82 82 82 FE 82 82 82 00:0A
3F48: FE 10 10 10 10 10 FE 00:4C
3F50: FE 10 10 10 10 90 60 00:2E
3F58: 82 84 88 F0 88 84 82 00:0C
3F60: 80 80 80 80 80 80 FE 00:FE
3F68: 82 C6 AA 92 82 82 82 00:0A
3F70: 82 C2 A2 92 8A 86 82 00:0A
3F78: 7C 82 82 82 82 82 7C 00:82
3F80: FC 82 82 FC 80 80 80 00:7C
3F88: 7C 82 82 92 8A 86 7C 00:9E
3F90: FC 82 82 FC 88 84 82 00:8A
3F98: 7C 82 80 7C 02 82 7C 00:FA
3FA0: FE 10 10 10 10 10 10 00:5E
3FA8: 82 82 82 82 82 82 7C 00:88
3FB0: 82 82 44 44 28 28 10 00:EC
3FB8: 82 82 82 92 AA C6 82 00:0A
3FC0: 82 44 28 10 28 44 82 00:EC
3FC8: 82 44 28 10 10 10 10 00:2E
3FD0: FE 04 08 10 20 40 FE 00:78
3FD8: FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
3FE0: FE FE FE FE FE FE FE 00:F2
3FE8: 00 00 00 00 00 00 00 00:00
```

★ちょい先日，結婚式で東京へ行ったとき，五反田へ行って，電波新聞社をはじめてみました。とても感動して“へ”がでました。ブリッ。（北海道歌志内市・**村上健介18才**）……【**影**：どうりで，なにやらニオッたわけだ。】

《リスト2》FOLK LOREⅢのメイン・プログラム・リスト

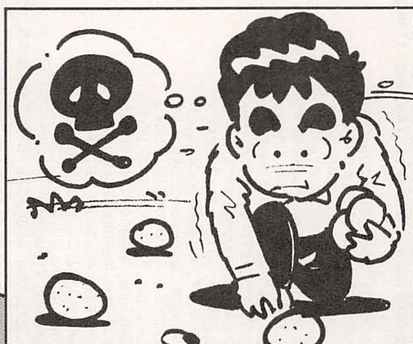
```
10 POKE $7A,$34,$EF:POKE $EFE0,192:CALL $E38D
20 CLEAR :RANDOMIZE :RESTORE :LET P=$3B:LET Q=$3AC0:LET R=$3B1F
30 FOR I=0 TO 10:READ X,Y,K,K1,T1:POKE P,3,X,Y,K,K1,T1:CALL Q:NEXT I
40 READ X,Y,K,K1,T1,S0,Y0:LET K0=0:LET M=0:LET B0=0:LET R0=0
50 LET CURSOR=15,2:PRINT "f o l k l o r e"
60 LET CURSOR=15,5:PRINT "C7IE04  ";TAB(32);"C7I@2X.8";TAB(64);"9]IBV;  "
70 PRINT TAB(15);"KBV3E56H":LET CURSOR=3,12:PRINT "@2X.8"
80 PRINT TAB(3);"@29]A";TAB(35);"@M^SI";TAB(67);"7]6";TAB(131);"SASI"
90 LET CURSOR=19,11:PRINT "message":LET CURSOR=18,15:PRINT "folklore";CHR$(19)

100 LET CURSOR=15,17:PRINT ";2(.6WEW ";CHR$(17)
110 PRINT TAB(15);"04I&BB^9YEW ":CHR$(18)
120 PRINT TAB(47);"& 5(CB@^;2!"
130 POKE P,5,0,0,32,23:CALL Q
140 LET B=ASC(INKEY$):ON B-48 GOTO 170,160
150 GOTO 140
160 CALL $E400:LOAD
170 GOSUB 1310
180 GOSUB 1090
190 IF K1)100 THEN LET K1=100
200 IF K0)50 THEN LET K0=50
210 GOSUB 1090
220 LET B=ASC(INKEY$):LET B1=B
230 LET X=X+(B=75)-(B=74):IF (X(0)+(X)56) THEN LET X=(X(0)*56
240 LET Y=Y+(B=77)-(B=73):IF (Y(1)+(Y)30) THEN LET Y=(Y(1)*29+1
250 POKE P,0,7,5,9:CALL Q
260 IF B=90 THEN GOSUB 1270
270 IF (B=70)*(S0)0) THEN GOSUB 1200
280 LET B=$3562+(X+Y*67)/2:POKE P,B/$100,B,X+Y:CALL $34F0
290 LET S=PEEK(423)
300 IF (S=11)*(R0=0) THEN GOTO 980
310 ON S-2 GOTO 330,1050,370,370,350,710
320 GOTO 360
330 IF B0=0 THEN LET Z$="5N^ZC(O2":GOTO 1250
340 GOTO 370
350 IF K()32 THEN GOTO 930
360 IF (X(15)*(Y(8)*(RND(5))1) THEN GOTO 450
370 IF (B1=0)+(RND(8)(7) THEN GOTO 220
380 ON S GOTO 410,420,430,400,440
390 IF S=10 THEN GOTO 440
400 GOTO 220
410 LET K2=3:LET G1=2:LET T0=12:LET A$="HAKKER":GOTO 460
420 LET K2=8:LET G1=8:LET T0=40:LET A$="FENDAS":GOTO 460
430 LET K2=30:LET G1=16:LET T0=70:LET A$="FLAMER":GOTO 460
440 LET K2=30:LET G1=14:LET T0=55:LET A$="GOLAGE":GOTO 460
450 LET K2=100:LET G1=28:LET T0=322:LET A$="ZORARD"
460 LET Z$=" #/C76^C^@#":GOSUB 1170
470 LET CURSOR=24,6:PRINT T0;"@";TAB(32);G1;"@@";TAB(64);K2;"@@"
480 POKE R,$3B:POKE P,5,25,6,27,8:CALL Q
490 LET CURSOR=24,5:PRINT A$:POKE R,$3D
500 POKE P,5,24,5,29,5:CALL Q:POKE R,$3C
510 LET Z$="@@63 "+CHR$(102)+"  JE(13 "+CHR$(116):GOSUB 1170
520 LET B=ASC(INKEY$)
530 IF (B=84)*(K1)=K2) THEN GOTO 560
540 IF B=70 THEN GOTO 580
550 GOTO 520
560 LET Z$="C7J7J6&S/C64/@!":GOSUB 1170
570 LET K1=K1-K2:LET M=0:GOTO 690
580 LET B=(RND(200))=100-K0):IF B THEN GOTO 610
590 LET Z$="3/#:39^7&39@##":GOSUB 1170
600 LET T1=T1-G1/Y0:GOTO 620
610 LET T0=T0-K:LET Z$="7=^&5#)@#":GOSUB 1170
620 IF T1(1 THEN LET Z$="C7F:[;ZC":GOTO 1250
630 GOSUB 1090
640 IF T0(=0 THEN GOTO 660
650 GOTO 470
660 LET Z$="T/@#C7F6/@?^##":GOSUB 1170
670 LET K1=K1+K2:LET K0=K0+INT(RND(2))+1
680 IF M=1 THEN LET M=2:GOTO 1010
690 POKE P,3,24,5,29,8,32:CALL Q
700 GOTO 190
710 LET CURSOR=19,15:PRINT "::JOAC^=";TAB(60);"62SI6^C^70=!"
720 PRINT TAB(17);CHR$(17);" @M^SI 7]6";CHR$(17,16);TAB(49);CHR$(18);
730 PRINT " 9]    7]6";CHR$(20,16);TAB(31);CHR$(19);" V[2    7]6";CHR$(24,16)
740 PRINT TAB(17);CHR$(20);" LH     7]6";CHR$(21,16);TAB(49);CHR$(21);" OA&C^Y"
750 GOSUB 1300
760 LET Z$="EF6 620=6":GOSUB 1170
770 ON ASC(INKEY$)-48 GOTO 790,840,860,880,900
780 GOTO 770
790 IF (S0(91)*(K1)9) THEN GOTO 820
800 LET Z$="53XC^70)]":GOSUB 1170
810 GOTO 760
820 LET K1=K1-10:LET S0=S0+10:GOSUB 1090
830 GOTO 760
840 IF (K1)39)*(K()32) THEN LET K=12:LET K1=K1-40:GOSUB 1090
850 GOTO 760
860 IF K1)79 THEN LET Y0=2:LET K1=K1-80:GOSUB 1090
870 GOTO 760
880 IF K1)49 THEN LET B0=1:LET K1=K1-50:GOSUB 1090
890 GOTO 760
900 LET Z$="1X6^D3:^;^2O(@#":GOSUB 1170
910 GOSUB 1310
920 LET Y=Y+1:GOTO 220
930 LET Z$="::J D^38BIV3C^=":GOSUB 1170
940 LET Z$="EF6 66^TBSI6^1Y":GOSUB 1170
950 LET Z$="E/EJD 7]I9]@^#":GOSUB 1170
960 LET K=32:GOSUB 1090
970 GOTO 220
980 LET Z$="::J D^38BIV3C^=":GOSUB 1170
990 LET K2=20:LET G1=32:LET T0=120:LET A$="MARTA@"
1000 LET M=1:GOTO 460
1010 LET Z$="5T/EF65AC2Y":GOSUB 1170
1020 LET Z$="1/#([I67^@^#":GOSUB 1170
1030 LET R0=1:GOSUB 1090
1040 GOTO 690
1050 LET Z$="([I 2X8^AC^=":GOSUB 1170
1060 IF R0=1 THEN CALL $E400:LOAD ,R
1070 LET Z$="(O/@# 67^6^E2#":GOSUB 1170
1080 LET X=X+1:GOTO 220
1090 LET CURSOR=8,12:PRINT T1;"@@";TAB(32);K0;"@@";TAB(64);S0;"@@";TAB(96);K1;"
@@"
1100 POKE R,$3B:POKE P,5,9,12,11,15:CALL Q:POKE R,$3C:LET B=1042
1110 IF R0 THEN LET CURSOR=B:PRINT CHR$(34);" 67^"
1120 IF B0 THEN LET CURSOR=B+1:PRINT CHR$(34);" LH"
1130 IF Y0=2 THEN LET CURSOR=B+2:PRINT CHR$(34);" V[2"
1140 IF K=12 THEN LET CURSOR=B+3:PRINT CHR$(34);" 9]"
1150 IF K=32 THEN LET CURSOR=B+4:PRINT CHR$(34);" 7]I9]"
1160 POKE P,5,3,17,11,22:CALL Q:RETURN
1170 FOR B=1 TO LEN(Z$):POKE P,0,B+14,13,ASC(MID$(Z$,B,1)):CALL Q
1180 MUSIC T1POU:NEXT B:MUSIC T1P9R
1190 POKE P,3,15,13,29,13,32:CALL Q:RETURN
1200 LET Z$="SB^SB^":GOSUB 1170
1210 LET Z$="11$52(6/@!":GOSUB 1170
1220 LET S0=S0-1:LET T1=T1+5:IF T1)100 THEN LET T1=100
1230 GOSUB 1090
1240 RETURN
1250 LET CURSOR=15,17:PRINT " 1E@J ";Z$;TAB(32);"(JC^(O/@!":GOSUB 1300
1260 MUSIC T6P9R:GOTO 20
1270 CALL $E400:SAVE ,$34A3,$34F0
1280 LET CURSOR=19,18:PRINT ":^8[3;O":GOSUB 1300
1290 GOSUB 1310
1295 RETURN
1300 POKE P,5,15,15,29,22:CALL Q:RETURN
1310 POKE P,3,15,15,29,22,32:CALL Q:RETURN
1320 DATA 2,11,12,23,48,14,1,30,9,48,14,11,30,23,48
1330 DATA 14,1,30,3,124,24,5,29,8,32
1340 DATA 15,13,29,13,32,15,15,29,22,32
1350 DATA 3,17,11,22,32,14,11,30,11,124
1360 DATA 3,12,11,15,32,2,1,12,9,1,41,28,2,10,100,30,1
```

★僕は，影さんというとても尊敬する人物と，ＯＦコーナーのために，毎月380円を使う。P.S.斉藤由貴殿最高!!（大阪府門真市・ナンノ13才）……【影：ぐはははー。編：尊敬の意味をはきちがえてるとしか思えません。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

ゲーリー君!!



近藤　拓也

STORY

ゲーリー君は，病原体の卵を運送中に，迷路の中に落としてしまった。あわてて拾いに行くのだが…。

遊びかた

[8][2][4][6]のキーで，それぞれ上下左右に動かします。右に表示してあるエネルギーがなくなる前に，卵をすべて箱の中へ入れてください。

卵は，何かにぶつかるまで止まりません。すべての卵を箱に入れると左上につぎへの迷路の入口がでてきます。そこへ行けば面クリア（10までありま す)。

ところが，そんなに簡単に集められません。酔っぱらいのレオン君が追いかけてきます。つかまることはありませんが，道をふさいでしまいます。壁なども通りぬけられませんので，壁にぶつかっている間に，卵を運んでください。

ゲーリー君が，レオン君にぶつかるとエネルギーが減ります。なお左下の数字は，ラウンド数です。

プログラムについて

キャラクター定義にくふうがあります。あと画面データもできるだけ圧縮しました。

改造は，つぎのとおりです。

●190行のMEN／8の8を大きくすると，エネルギーの減りかたが遅くなる。

●40行のREMを取ると，全ラウンドが見られる。

《第1表》変数表

MEN	ラウンド数
M	自分の数
L	卵の数
X，Y	自分の座標
MX，MY	敵の座標
IX，IY	卵の座標
Z	スクリーン関数用
S＄(n)	各種キャラクター
P	キー判断
H	エネルギーの減るはやさ

参考文献

・ベーマガ86年11月号 MSX/MSX2「THE FIGHTER OF BALL」

・ベーマガ86年1月号 FM-7/NEW7「MIG & MOG」

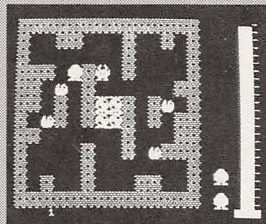
CHECKER FLAG

Dr.D：リストも長くないし，面もたくさんあって，いいんじゃない。

編：でも，キャラクターのデザインが，ちょっといただけませんね。

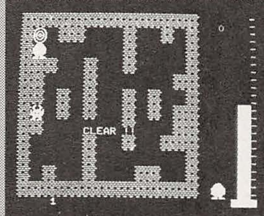
Dr.D：友だちに，マンガのセンスがある人がいたら，キャラ・デザインをたのんでみてはどうかな。

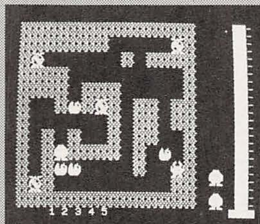
編：音楽を得意な人に作曲してもらったりすると，ゲームもいちだんとごうかになりますね。



▲《写真1》ゲーリー君は卵を箱に入れるのだが，レオン君がじゃまをする

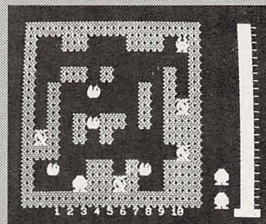
▼《写真2》卵をすべて箱に入れるとつぎの迷路の入口が現れるぞ





▲《写真3》これは5面だ。よく考えて卵を運ばないと，大変なことに…

▼《写真4》これが10面であるぞ。ゲーリー君の活躍もこれが最後だ！



★うちのスケート部は部員が少なくて活動しないんです。だから入部しました。えっ，なぜって？それは，早く帰ってベーマガを読むためです。（滋賀県大津市・平井貴志16才）……【影：ベーマガ背おって，すべりまくろう。】

ゲーリー君!!のプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:SCREEN 0,,1:POKE&HFFE0,4:MEN=1:M=3
20 IF PEEK(&H7000)<>1 THEN GOSUB 490:POKE&H7000,1
30 POKE278,32:GOSUB 550:GOSUB  390
40 L=4:REM FOR S=0 TO 1000:NEXT:GOTO 330
50 '░░░░░░░░ MAIN
60 P=PEEK(&HFFE0):VX=((P=183)-(P=190))*2:VY=((P=141)-(P=205))*2
70 Z=SCREEN(X+VX,Y+VY):IF Z=86 THEN EXEC&HF7A9:GOTO 100
80 IF Z=69 THEN BEEP:H=H+2:GOSUB 200 ELSE IF Z=77 THEN GOSUB 220
90 IF Z=85 OR Z=73 THEN VX=0:VY=0     ELSE IF Z=81 THEN BEEP:GOTO 330
100 LOCATE X,Y:PRINT S$(5);:X=X+VX:Y=Y+VY
110 LOCATE X,Y:PRINT S$(1);
120 IF P=128 THEN 360
130 '
140 UX=SGN(X-MX)*2:UY=SGN(Y-MY)*2:IF RND).5 THEN UX=0 ELSE UY=0
150 IF SCREEN(MX+UX,MY+UY)=86 THEN 160 ELSE 170
160 LOCATE MX,MY:PRINT S$(5);:MX=MX+UX:MY=MY+UY
170 LOCATE MX,MY:PRINT S$(2);
180 '
190 H=H+(MEN/8):GOSUB 200:GOTO 60
200 LINE(550,H)-(570,H),PRESET,BF:IF H)190 THEN 360 ELSE RETURN
210 '
220 IX=X+VX:IY=Y+VY
230 Z=SCREEN(IX+VX,IY+VY):EXEC&HF7A9
240 IF Z=73 THEN 280 ELSE IF Z<>86 THEN VX=0:VY=0:RETURN
250 LOCATE IX,IY:PRINT S$(5);:IX=IX+VX:IY=IY+VY
260 LOCATE IX,IY:PRINT S$(4);:GOTO 230
270 '
280 LOCATE IX,IY:PRINT S$(5);:LOCATE IX+VX,IY+VY:PRINT S$(5);
290 BEEP:L=L-1:IF L(1 THEN BEEP:BEEP:GOTO 310
300 GOTO 60
310 '░░░░░░░░ CLEAR
320 LOCATE 2,2:PRINT S$(6);:GOTO 60
330 MEN=MEN+1:COLOR 4:LOCATE 10,15:PRINT"CLEAR !!";:POKE278,32
340 FOR G=0 TO 1000:NEXT:IF MEN)10 THEN 370 ELSE GOSUB 400:GOTO 40
350 '░░░░░░░░ GAME OVER ?
360 M=M-1:BEEP:BEEP:IF M)0 THEN L=4:GOSUB 400:GOTO 40
370 COLOR 4:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER !";:POKE&HFFE0,&H64:END
380 '░░░░░░░░ SCREEN
390 FOR W=16 TO 22 STEP 3:LOCATE 30,W:PRINT S$(1);:NEXT
400 LOCATE 30,25-(M*3):PRINT S$(5);
410 RESTORE 900:FOR I=1 TO MEN-1:FOR J=1 TO 10:READ A$:NEXT:READ B$,C$,D$:NEXT
420 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(28,85);:NEXT
430 FOR I=2 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT STRING$(24,86);:NEXT
440 COLOR 2:H=0:FOR I=0 TO 23 STEP 1:LOCATE 36,I:PRINT"-";:NEXT
450 COLOR 3:LOCATE MEN*2+2,24:PRINT MEN;
460 LINE(530,193)-(590,198),PSET,4,BF:LINE(550,0)-(570,190),PSET,3,BF
470 POKE 278,32:GOSUB 590:RETURN
480 '░░░░░░░░ MAKE CHARACTER
490 POKE&HFFE9,1:FOR I=65 TO 80:FOR K=1 TO 3:J=1:READ A$
500 POKE&HFFEA,K-(K=3):FOR A=&HA000+8*I TO &HA000+8*I+7
510 POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):J=J+2:NEXT:NEXT:NEXT
520 FOR I=81 TO 86:POKE&HFFEA,7:FOR K=&HA000+8*I TO &HA000+8*I+7
530 READ C$:POKEK,VAL("&H"+C$):NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0:RETURN
540 '
550 RESTORE 890:Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
560 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 2:READ P$(J)
570 S$(I)=P$(1)+Z$+P$(2):NEXT:NEXT:RETURN
580 '░░░░░░░░ SCREEN [2]
590 M(1)=8:M(2)=4:M(3)=2:M(4)=1:FOR T=1 TO 10:U=0:READ A$
600 FOR J=1 TO 4:H$=MID$(A$,J,1):GOSUB 610:NEXT:NEXT:GOTO 650
610 H=VAL("&H"+H$):IF H)7 THEN F=8
620 FOR I=1 TO 4:D(I)=F¥M(I):F=H MOD M(I):U=U+1
630 IF D(I) THEN LOCATE U*2,T*2:PRINT S$(7);
640 NEXT:RETURN
650 FOR I=1 TO 2:READ A$:FOR J=1 TO 4:GOSUB 680
660 LOCATE A(J),B(J):PRINT S$(I+2);:NEXT:NEXT:READ A$:FOR J=1 TO 2:GOSUB 680
670 LOCATE A(J),B(J):PRINT S$(J)   :NEXT:X=A(1):Y=B(1):MX=A(2):MY=B(2):RETURN
680 A(J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,1))*2:B(J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2,1))*2:RETURN
690 '░░░░░░░░ DATAS
700 DATA 070F1F3F79F9FEFE,0000000000000101,0000000006868080
710 DATA 7FFFF33F1F000000,183F331E000E7EFE,98BFB31E000E7EFE
720 DATA E0F0F8FC9E9F7F7F,0020201000008080,0020201060610101
730 DATA FEFECFFCF8000000,18FCCC7800707E7F,19FDCD7800707E7F
740 DATA 040C1830180F1F3F,040C18301880808C,040C183018808F93
750 DATA 79797F3F1F1C0000,808000001013CFC,B9B93F1E0E0C0000
760 DATA 2030180C18F0F8FC,2020180C18010131,2030180C1801F101
770 DATA 9E9EFEFCF8380000,010100808003CFC,9D9DFC7870300000
780 DATA F87800040E3E0D03,010101040F3E0EEC,0002061A30407000
790 DATA 0301000000000000,EC020101001979F9,007040301A1E7AF9
800 DATA 1F1E1000000080C0,8080800080804037,004060580C020E00
810 DATA C0B07C7020000000,3770FCF020989E9F,000E020C58785E1F
820 DATA 0000000000000000,00000081C383C7C,00000081C383C7C
830 DATA 0000000000000000,7D7F7F7E7C3F1F00,7D7F7F7F7F3F1F00
840 DATA 0000000000000000,0000001050D4C4E6,0000001050D4C6E6
850 DATA 0000000000000000,F6FEFE7E3CF8F000,F6FEEEEEFCF8F000
860 DATA 07,18,20,43,44,88,91,92,92,91,88,44,43,20,18,07
870 DATA E0,18,04,C2,22,11,89,49,49,89,11,22,C2,04,18,E0
880 DATA CC,00,33,00,CC,00,38,00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA AC,BD,EG,FH,IK,JL,MO,NP,VV,VV,QS,RT,UU,UU
900 DATA 312,010,C90,881,A94,295,811,093,080,48C,65667576,3326A8B5,11CA
910 DATA 100,410,402,1BF,1B0,9B1,9B1,803,B43,840,15C5B7CA,5262B299,B6C1
920 DATA 07E,400,CF0,805,981,831,A21,021,003,7F3,74756667,259888B6,1A11
930 DATA 002,044,E08,838,82A,1E2,0C0,002,020,327,C12A1817,228287B3,518A
940 DATA FC0,017,E00,EE0,2AD,02D,52C,5E8,408,401,12C1651A,454939B8,38C9
950 DATA 041,401,40F,07B,719,001,611,6D4,0D0,61E,1A7ACAA4,62A29829,9112
960 DATA 210,27A,300,B50,111,111,405,6A1,081,61F,1A717491,2388A839,127A
970 DATA 000,02F,A2B,B2B,803,982,C10,800,801,049,81C1A31A,49594289,79C6
980 DATA 008,E80,003,800,014,144,100,167,B70,F70,13295A59,42B2B6B9,9A18
990 DATA 31C,000,342,40A,40A,56B,543,C00,0D3,0D3,17C5C87A,54569929,4AC1
```

評…ブ，ブラック・ユ～モア～(影)



by　田口裕規

評…なんのこっちゃろー(編)



by　茶柱たつや

★不潔な予感!!ギャー，影さんだー！(高知市・**中村隆児14才**)……【**影**：うーん，春の予感！ポッ♥**編**：なに，自分で照れてるんですか。**つぐ美**：似合わないセリフってあるんですね。**編**：もう一度聞きたいです。**影**：ポッ♥】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

JUMPER（ジャンパー）

かずのり



◆内容

トランポリンを使ってＪＵＭＰＥＲ（マリオ）を操り，木になっている実を取るゲームです。

◆遊びかた

ＲＵＮするとレベルを聞いてきます。セレクト・ボタンで選んでスタート・ボタンでセットします。レベルは**第１表**のようになっています。そして，どれかのボタンを押すとスタートです。

ＪＵＭＰＥＲがトランポリンに着地したとき，ⒶボタンかⒷボタンを押すと１段高いところまでジャンプできます。押さないと１段ずつさがってきてしまいます。

このとき，押したボタンがⒶボタンだと右へ，Ⓑボタンだと左へジャンプします。そうしたらトランポリンを動かして受け止めてください。

地面に落ちるか，カラスに当たるか，天井に当たると１人減ります。ゲーム・オーバーになったら，スタート・ボタンを押せば再スタートします。

《第１表》レベル設定

レベル	1	2	3	4	5	6
速さ		低			高	
カラスの数	0	1	2	0	1	2

CHECKER FLAG

編：シンプルながらおもしろいゲームですよ。

Dr.D：トランポリンでジャンプするという点が，このゲームのミソになっている。ボタンによりジャンプの方向が変わるというところもいい。

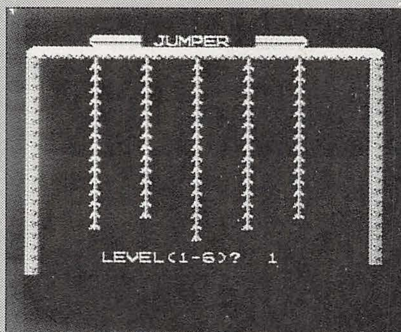
編：リストも短いですね。

Dr.D：プログラムの作りかたにも問題はないようだ。

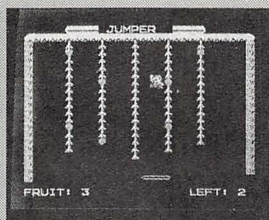
Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0						F43	F53	F53	F53		J	U	M	P	E	R			F53	F53	F53	F63						
1	I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23
2	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
3	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
4	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
5	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
6	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
7	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
8	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
9	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
10	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
11	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
12	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
13	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
14	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
15	H53					H43				H43				H43				H43				H43						H53
16	H53					H43								H43				H43										H53
17	H53													H43														H53
18	H53																											H53
19	H53																											H53
20	H53																											

《第１図》JUMPERのBGグラフィック

★影さんに質問です。影さんは女の子の周りをブンブン飛ぶそうですが，本当なのですか？（東京都中野区・ＮＡＮＴＡ17才）……【つぐ美：だから私の周りにはハエ取り紙をつるしてあります。】

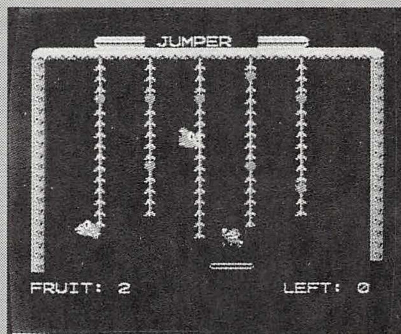


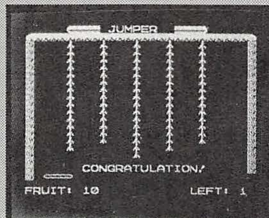
▲《写真１》まずはレベルの設定。第１表を参考に選ぼう



◀《写真２》ジャンプの高さをうまくコントロールして木の実を取ろう

▼《写真４》レベル３，６はカラスが２羽登場。なかなかよけるのがむずかしい！





▶《写真３》木の実をすべて取るとクリア

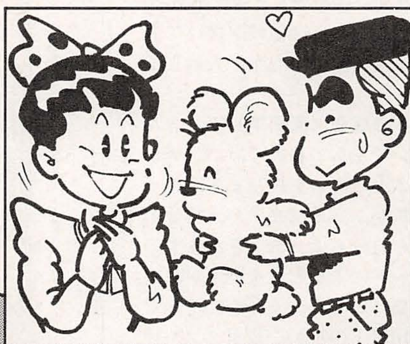
JUMPERのプログラム・リスト

```
10 M=2:A$=CHR$(230)+CHR$(227)+CHR$(227)+CHR$(231)
20 DEF SPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(12)+CHR$(13)+CHR$(14)+CHR$(15)
30 DEF MOVE(1)=SPRITE(15,3,2,255,0,3):POSITION1,16,88
40 DEF MOVE(2)=SPRITE(15,7,4,127,0,3):POSITION2,216,152
50 SPRITE ON:CGSET1,0
60 VIEW:LOCATE6,19:PRINT"LEVEL(1-6)?";:U=1
65 LOCATE18,19:PRINTU;
66 C=STRIG(0):IF C=1THEN69
67 IF C=2THENU=1-U*(U<6):PAUSE15:GOTO65
68 GOTO66
69 LOCATE6,19:PRINT"                    ";:LOCATE0,22:PRINT"FRUIT: 0";:L=(U-1)MOD3
70 FORI=0 TO 9:LOCATE(I MOD5)*4+5,RND(3)*2+3-(I>4)*8:PRINTCHR$(215);:NEXT:N=0
80 LOCATE20,22:PRINT"LEFT:";M:X=104:Y=136:Z=10:V=136:W=((U-1)/3)*4+4:F=0:D=0:SPR
ITE0,X,Y
85 IF STRIG(0)=0THEN85
86 GOTO110
90 IF F>0 THENF=F-1:GOTO120
95 S=STICK(0):IF S=0THEN120
100 LOCATEZ,20:PRINT"    ";
105 Z=Z+((Z<22)*(S=1)-(Z>2)*(S=2))*4:F=3
110 LOCATE Z,20:PRINT A$;
120 IF D>0 THEN D=D-1:X=X+C:X=X+(X=232)*C:GOTO126
125 Y=Y+W:IF Y=V THEN170
126 SPRITE0,X,Y:IF SCR$((X-8)/8,(Y-16)/8)=CHR$(215) THEN270
127 GOSUB330:IF J=1THEN290
140 IF Y=176THEN240
150 IFMOVE(1)=-1ORL=0THEN90
160 MOVE1:IFL=1THEN90
165 MOVE2:GOTO90
170 IFV=24THEN290
180 W=-W:IF C=0THEN150
190 D=32/ABS(C):GOTO126
240 IF Z<>(X-16)/8-1THEN290
250 C=STRIG(0):C=((C=4)-(C=8))*ABS(W)
260 V=V-((C=0)*2+1)*16:IF V>152 THEN V=152
265 W=-W:GOTO150
270 LOCATE(X-8)/8,(Y-16)/8:PRINTCHR$(212);:PLAY"T1E4":N=N+1:LOCATE6,22:PRINTN;:I
F N<10 THEN127
280 SPRITE0:LOCATE7,19:PRINT"CONGRATULATION!";
281 PLAY"T2O3R4CEG:T2O1R4CEG:T2O1R4CEG":PLAY"CEGCEG:CEGCEG:CEGCEG":PLAY"O4C7O3:O
2C7:O2C7"
282 GOTO310
290 FORI=0 TO4:SPRITE0:PLAY"T1C4":SPRITE0,X,Y:PLAY"C":NEXT:LOCATE Z,20:PRINT"
    ";:M=M-1:IF M>-1THEN80
300 SPRITE0:LOCATE8,19:PRINT" GAME OVER ";
310 IF STRIG(0)=1THEN RUN
320 GOTO310
330 J=(ABS(X-XPOS(1))<12)*(ABS(Y-YPOS(1))<10)+(ABS(X-XPOS(2))<12)*(ABS(Y-YPOS(2)
)<10):RETURN
```

★うっ，この上のゲーム・プログラムが重い。つぶれる！うぉー。(長野県小諸市・**太陽の神殿ほしい11才**)……
【**影**：この重みにたえられれば常連さっ。**編**：影さんは，どんな言動にもつぶれないですね。**影**：えっ？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

2/12



竹内　久徳

ストーリー

2月12日，それは何の日？　そう，彼女の誕生日だったのです。しかし金は一銭もないし……。ということで，町中の怪物を倒して，お金を集めてプレゼントのぬいぐるみを買うことに決めました（何というこじつけストーリーだ！）。

内容

主人公を操作してプレゼントを買い，彼女にあげるのが最終目的です。ロールプレイング・ゲームを作るつもりだったので，かなり時間をかけないと無理でしょう。

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	L32	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L72	L31	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L71
1	L42	M52	M52	M52	M52	F02	F02	M52	M52	M52	M52	M52	G22	M52	M52	M52	M52	L42	L41				J21	J21				L41
2	L42	M52	M52	H62	M52	F02	M52	M52	F02	F02	F02	M52	M62	G22	G22	G22	M52	L42	L61	A01			J21	J21				L41
3	L42	M52	M62	H62	M52	F02	M52	F02	F02	M52	M52	M52	G22	M62	M72	J52	M72	L42	L41				J21	J21				L41
4	L42	M52	H62	H62	M52	M52	M52	F02	M52	M52	F32	F32	G22	G22	M52	M52	M52	L42	L41				J21	J21				L41
5	L42	M52	M52	M52	M52	F02	M52	F02	M52	F32	F32	M52	M52	M52	M52	G22	M52	L42	L41				J21	J21				L41
6	L42	F02	F02	F02	F02	F02	M52	F02	M52	M52	M52	M52	G22	G22	G22	G22	G22	L42	L41				J21	J21				L41
7	L42	F02	M52	M52	M52	F02	M52	F02	M52	F32	M52	F22	F22	M52	M52	M52	M52	L42	L41				J21	J21				L41
8	L42	F02	M52	F02	M52	M52	M52	M52	M52	F32	M52	F22	M52	M52	F22	F22	M52	L42	L41				J21	J21				L41
9	L42	M52	M52	F02	F02	F02	F02	F02	M52	F32	M52	F22	M52	F22	F22	M52	M52	L42	L41				J21	J21				L41
10	L42	F32	M52	M52	M52	F32	M62	M52	M52	F32	M52	F22	M52	F22	M52	M52	F22	L42	L41				J21	J21				L41
11	L42	F32	F32	F32	M52	F32	F32	F32	M52	M52	M52	F22	M52	F22	M52	M52	M52	L42	L41				J21	J21				L41
12	L42	M62	M52	F32	M52	M52	M52	F32	F32	F32	F32	F22	M52	F22	M52	F22	M52	L42	L41	K51	K51	K51	J21	J21	K51	K51	K51	L41
13	L42	F32	M52	M52	M52	F32	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	F22	M62	F22	M72	L42	L41	P	S	G	J21	J21	P		S	L41
14	L52	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	L62	M02	L51	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	L61	M01
15																												
16	L33	L63	L63	L63	L63																			L63	L63	L63	L63	L73
17	L43																											L43
18	L43																											L43
19	L43																											L43
20	L53	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	L63	M03

《第1図》2/12のBGグラフィック

操作方法

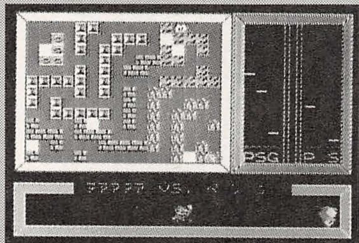
移動モードの場合（画面左上）

✚ボタンで上下左右移動。茶色のところは道で歩けますが，カベがあるところは歩けません。白色のところはお店で，入るときにⒶボタンを押します。

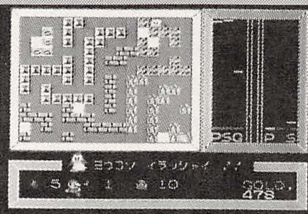
ペンギンのところ（右上）では，ぬいぐるみを売っていますが，800ゴールドとかなり高価です。彼女（右下）のところへ行って，プレゼントをあげるとゲーム終了，めでたしめでたし。

《第1表》店モードの品物表

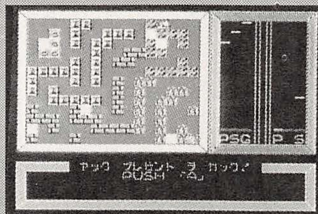
	名　前	効　果
	グローブ	攻撃力が少しあがる
	フード	体力が回復する
	ヨロイ	防御力があがる



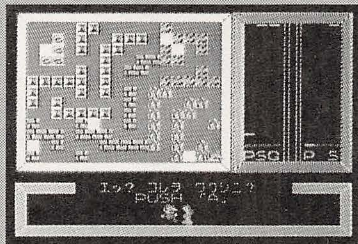
▲《写真1》戦闘モードに入ったら敵をパンチ1発！ヒットすると敵がふっ飛ぶゾ



◀《写真2》これが店モード。各品物は買うごとに値あがりしていく



▶《写真3》やっとプレゼントを買った。しかし，800ゴールドは高すぎるゼ



▼《写真4》傷つきながらもやっとの思いで彼女にプレゼントを渡せた

★こちらのカツラが3万円，あちらのカツラが5万円でございます。どうです，Dr. D……。（埼玉県浦和市・来ちゃん14才）……【編：ピンポンパ〜ン！　ア○○ンスのDr. D様，衣笠様がお待ちです。】

店モードの場合（画面下）

✚ボタンの左右で買う物を決めて，Ⓐボタンで買います。物を買うと物価があがります。店をでるときはⒷボタンです。品物の右には値段が書いてあり，右下には自分の持ち金が表示してあります。

戦闘モードの場合（画面下）

✚ボタンで左右の移動で，パンチをするときはⒶボタンを押します。ヒットすると敵がふっ飛びますが，自分がやられると自分もふっ飛ばされます。

このモードに入ると敵を倒すか，逃げるかしないとでられません。でかたは体力が10以下のときにⒷボタンを押してください。

BGグラフィックについて

お店やカベの配置は自由でいいのですが，つぎのことを守ってください。

1. カラーコードは，2を使用する。
2. (13，1)の場所はカベを置かない。
3. カベは必ずM22以下を使用する。
4. (16，13)の場所には必ずM72を置く。



2/12のプログラム・リスト

```
10 VIEW:CGSET0,0:SPRITEON:POKE&H4015,&HF:PALETB&H2,14,24,48,41:NM$="":B=1:C=0:LO
CATE7,16:PRINT"ﾅﾏｴ ｴﾚﾃｹﾚ":X=96:FORI=0TO4
20 S=STICK(0):X=X+(S=2)-(S=1):X=X+((X>175)-(X<95))*81:LOCATE8+I,17:PRINTCHR$(X):
PAUSE7:IFSTRIG(0)<>8GOTO20
30 GOSUB670:PAUSE20:NM$=NM$+CHR$(X):NEXT:PALETS&H1,14,48,39,22:PALETS&H3,14,48,3
8,18:VIEW
40 X=1:Y=1:F=13:G=1:O=0:W=8:A=90:R=0:U=5:V=1:Z=10:GOSUB290:GOSUB310
50 S=STICK(0):M=(S=2)-(S=1):N=(S=8)-(S=4):A$=SCR$(X+M,Y+N):IFA$>CHR$(250)X=X+M:Y
=Y+N
60 W=233-W:POKE&H1280,Y*8+22,W,64,X*8+18,Y*8+22,W+1+(W=225),64,X*8+10:IFS>0W=225
70 IFX=16ANDY=13THEN120
80 S=STRIG(0):IFS=8ANDA$=CHR$(254)POKE&H4000,120,140,130,9:GOTO370
90 IFX=F ANDY=G ANDS=8ANDC<800LOCATE10,16:PRINT"ｶﾈｶﾞﾈｰ!":PAUSE50:GOSUB540
100 IFX=F ANDY=G ANDS=8ANDC>799R=1:GOSUB560
110 PAUSE10:IFRND(15)>0GOTO50
120 GOSUB320:GOSUB570:GOSUB580:C1=0:CP=0
130 IFC1=1C1=0
140 IFCP=1CP=0
150 IFC1<1S=STICK(0):XX=XX+((S=1)*(XX<200)-(S=2)*(XX>22))*2:IFS>0H=4-H:POKE&H680
,H+1,H,H+3,H+2
160 IFA<10ANDSTRIG(0)=4AND(X<>16ORY<>13)VIEW:LOCATE10,16:PRINT"ﾆｹﾞﾗﾚﾀ....":PAUSE
70:SPRITE0:SPRITE1:GOSUB540:GOTO50
170 IFCP<1EX=EX+SGN(38-EX)*2ONPOKE&H684,L+PA,L+PA+1,L+PA+2,L+PA+3:L=4-L
180 IF(EX-XX<8)OR(EX-XX<8+RND(O-B)ANDO-B>0)ANDCP=0CP=1
190 IFSTRIG(0)=8ANDC1=0C1=1:A=A+(A>0):GOSUB290:POKE&H680,13,12,15,14
200 IFCP=1ANDABS(XX-EX)<12C1=2:POKE&H680,25,24,27,26:C1=2:GOSUB670:PAUSE5:A=A-1-
(B-O)/3*(O>B):IFA<0A=0
210 IFC1=1ANDABS(XX-EX)<12CP=2:POKE&H684,PA,PA+1,PA+2,PA+3:CP=2:GOSUB670:PAUSE5:
I=I-1+(B-O)/3*(O<B):IFI<0I=0
220 IFC1=2XX=XX-8:IFXX<22C1=3:XX=22
230 IFCP=2EX=EX+8:IFEX>216CP=3:EX=216:GOSUB600
240 IFC1>2C1=C1+B/20+1:J=1-J:DEFSPRITE0,(0,1,0,J,1)="":POKE&H680,26+J,27-J,24+J,
25-J:GOSUB670
250 IFCP>2CP=CP+O/20+1:K=1-K:POKE&H684,PA+3+K*4,PA+2+K*4,PA+1+K*4,PA+K*4:GOSUB67
0
260 SPRITE1,EX,167:IFCP>15K=0:GOSUB300:GOSUB570:GOSUB580:CP=0:IFI=0SPRITE1:GOTO4
70
270 SPRITE0,XX,167:IFC1>15J=0:GOSUB290:GOSUB570:C1=0:IFA=0GOTO350
280 GOTO130
290 POKE&H1298,116-A,220,0,168,116-B/2,220,0,176,116-C/10,220,0,184:RETURN
300 POKE&H12A4,116-I,220,0,208,116-O/2,220,0,224:RETURN
310 POKE&H1288,126,36,2,142,126,37,2,150,G*8+22,104,3,F*8+14,G*8+22,105,3,F*8+22
:RETURN
320 LOCATE8,16:PRINT" ｱｯ! ﾃｷﾀﾞ !! ":GOSUB680:P=I:Q=O:POKE&H4000,136,128,120,11,1
36,128,128,11
330 PAUSE150:LOCATE6,16:PRINTNM$" VS. "Q$:GOSUB290:GOSUB300
340 GOSUB290:GOSUB300:XX=22:EX=218:J=0:K=0:RETURN
350 LOCATE6,16:PRINT" ｱﾅﾀﾊ ﾔﾗﾚﾏｼﾀ..  ":FORI=0TO2:GOSUB670:POKE&H4000,136,128,255
,10:PAUSE50:NEXT:POKE&H4000,136,128,255,11:PAUSE150:GOSUB540
360 LOCATE9,16:PRINT"CONTINUE":SPRITE0:SPRITE1:GOSUB540:C=C/2:GOSUB290:GOTO40
370 LOCATE7,16:PRINT" ﾖｳｺｿ ｲﾗｯｼｬｲ !! ":PAUSE50:XX=22
380 LOCATE2,18:PRINTCHR$(207)U"  "CHR$(215)V"  "CHR$(219)Z:GOSUB290
390 LOCATE22,18:PRINT"GOLD.":LOCATE21,19:PRINTC"  ":GOSUB570:GOSUB590
400 S=STICK(0):XX=XX+((S=1)*(XX<158)-(S=2)*(XX>22))*2:IFS>0H=4-H:POKE&H680,H+1,H
,H+3,H+2
410 SPRITE0,XX,167:A$=SCR$((XX-8)/8,18):S=STRIG(0):IFS=4VIEW:SPRITE0:SPRITE1:GOT
O50
420 IFS<>8GOTO400
430 IFA$=CHR$(207)ANDC>=U C=C-U:U=U*2:B=B+2:GOTO610
440 IFA$=CHR$(215)ANDC>=V C=C-V:V=V+1:A=A+12:GOTO610
450 IFA$=CHR$(219)ANDC>=Z C=C-Z:Z=Z*3:B=B+5:GOTO610
460 GOTO400
470 LOCATE6,16:PRINT"ﾖｼ! "Q$" ﾆ ｶｯﾀ!":POKE&H4000,136,141,120,8,136,148,130,8:PAU
SE50:GOSUB540:SPRITE0:SPRITE1
480 A=A+P/10:IFA>90A=90
490 B=B+O/20+1:IFB>180B=180
500 C=C+Q:IFC>900C=900
510 GOSUB290:GOSUB520:GOTO80
520 LOCATE6,16:PRINT"  ﾀｲﾘｮｸ"P/10" ｱｶﾞｯﾀ  ":GOSUB540:LOCATE7,16:PRINT"ﾂﾖｻ ｶﾞ"O/2
0+1" ｱｶﾞｯﾀ":GOSUB540:LOCATE7,16:PRINTQ" ｺﾞｰﾙﾄﾞ ﾃﾆｲﾚﾀ":GOSUB530:RETURN
530 IFX=16ANDY=13ANDR=1RETURN630
540 LOCATE10,17:PRINT"PUSH ｢A｣":IFSTRIG(0)<>8GOTO540
550 LOCATE6,16:PRINT"                  ":LOCATE10,17:PRINT"        ":PAUSE20:RETUR
N
560 POKE&H4000,191,131,10,8:LOCATE6,16:PRINT"ﾔｯﾀ ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ ｦ ｶｯﾀ!":PAUSE50:GOSUB54
0:ERA1:C=C-800:GOSUB290:GOTO50
570 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)="":POKE&H680,1,0,3,2:SPRITE0,XX,167:RETURN
580 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="":POKE&H684,PA,PA+1,PA+2,PA+3:SPRITE1,EX,167:RETURN
590 DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)="ｹｺｻｼ":SPRITE1,60,144:RETURN
600 DEFSPRITE1,(1,1,0,1,1)="":RETURN
610 POKE&H4000,136,128,40,8:IFA>90A=90
620 PAUSE20:GOTO380
630 PAUSE100:XX=110:GOSUB570:DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="":POKE&H684,32,33,34,35:SPR
ITE1,XX+13,167:POKE&H4000,191,141,110,8
640 LOCATE6,16:PRINT" ｴｯ? ｺﾚｦ ﾜﾀｼﾆ?  ":PAUSE100:GOSUB540:LOCATE6,16:PRINT"    ﾅﾆ
ｶｼﾗ?     ":GOSUB540
650 LOCATE6,16:PRINT"ﾏｧ! ｶﾜｲｲ ﾇｲｸﾞﾙﾐ!":GOSUB540:LOCATE6,16:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ! ﾀｲｾﾂﾆｽﾙ
ﾜ!":GOSUB540:XX=0
660 LOCATE6,16:PRINT"m5m6m5 THE END m5m6m5 ":PALETB&H0,14,RND(33)+11,RND(33)+11,
2:POKE&H4000,136,128,XX,8:XX=XX-4-(XX<4)*250:GOTO660
670 POKE&H400C,0,0,122,0:RETURN
680 ON(X+Y+2)/3+RND(2)RESTORE710,720,730,740,750,760,770,780,790,800,800
690 READQ$,O,I,PA:IFQ$="ﾀﾌｼﾐｽ"RETURN
700 I=I-RND(I/5):RETURN
710 DATA"ﾊｴｰﾊｴ",  2, 3, 56
720 DATA"ｶｵﾀﾞｶｵ",  2, 5, 88
730 DATA"ﾋ ﾃﾞ ﾌﾞ",  4,15,112
740 DATA"ｱﾎｰﾄﾞﾘ", 12,20,200
750 DATA"ﾊﾟｸﾘｵﾝ", 30,25, 64
760 DATA"ｶﾞﾒｶﾞﾒﾗ", 55,30,184
770 DATA"ﾍﾟ ﾝ ｺﾞ", 10,90, 96
780 DATA"ｺｯﾁｶﾆ", 90,40,192
790 DATA"ﾍｹﾓｺﾝ",115,45,176
800 DATA"ﾀﾌｼﾐｽ",180,89,  0
```

※リスト中の m5，m6 はキャラクタテーブルBのキャラクターが入ります。

m5→KEY1，CHR$(253)

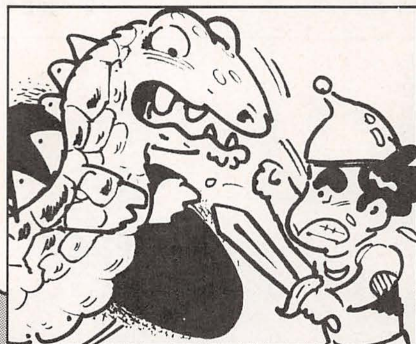
m6→KEY2，CHR$(254)

と定義し，F1，F2 キーで入力してください。

★♪わ〜ら〜に〜まみれてよ〜。納豆があぁ，で〜き〜る。失礼しやした〜。（静岡県磐田郡・MX−10　14才）
……【影：本物の水戸納豆は糸が30センチ伸びるが，ニセモノの水戸納豆は15センチぐらいにしかならない。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

エクスカリバー
EXCALIBER II
悪魔の再来



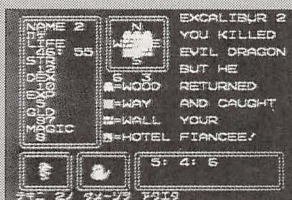
北島　憲男

プロローグ

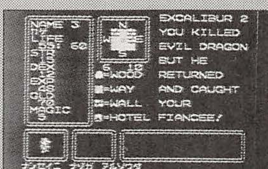
あなたは悪のドラゴンを倒し，町を救いました。しかし，そのドラゴンは再び息をふきかえし，あなたに復讐(ふくしゅう)をするためにあなたの恋人をさらって，魔物を国中にはなちました。あなたは再び旅立つのでした。

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70	I60	J30	J30	J30	J30	J30	I70		E	X	C	A	L	I	B	U	R		2
1	J20	N	A	M	E				J20	J20			N			J20												
2	J20								J20	J20						J20		Y	O	U		K	I	L	L	E	D	
3	J20	L	I	F	E				J20	J20	W				E	J20												
4	J20								J20	J20						J20		E	V	I	L		D	R	A	G	O	N
5	J20	S	T	R					J20	J20			S			J20												
6	J20								J20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J10		B	U	T		H	E					
7	J20	D	E	X					J20																			
8	J20								J20	I30	=	W	O	O	D			R	E	T	U	R	N	E	D			
9	J20	E	X	P					J20																			
10	J20								J20	M60	=	W	A	Y				A	N	D		C	A	U	G	H	T	
11	J20	G	L	D					J20																			
12	J20								J20	F30	=	W	A	L	L			Y	O	U	R							
13	J20	M	A	G	I	C			J20																			
14	J20								J20	F00	=	H	O	T	E	L		F	I	A	N	C	E	E				
15	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10																			
16	I60	J30	J30	J30	J30	I70	I60	J30	J30	J30	J30	I70	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
17	J20					J20	J20					J20	J20															J20
18	J20					J20	J20					J20	J20															J20
19	J20					J20	J20					J20	J20															J20
20	J00	J30	J30	J30	J30	J10	J00	J30	J30	J30	J30	J10	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10

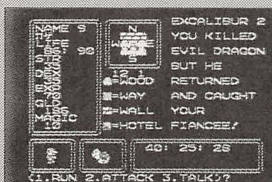
《第1図》悪魔の再来のBGグラフィック



▲《写真1》早くも敵の出現。攻撃は交互に行なわれるヨ



▲《写真2》特定の敵にTALKすると，ありがたい情報が聞ける



▲《写真3》これがドラゴン(?)だ！さすがに手ごわいゾ



▲《写真4》ドラゴンを倒すとフィアンセを救いだせる。「THANK YOU カゲ」が読める？

遊びかた

コマンドを入力しながら国中を歩きまわり，魔物を倒しながら成長し，ドラゴンを倒して恋人を救いだすのです。隠された3本の聖なる剣を見つけだし，ドラゴンの城を目指してください。

剣のありかやドラゴンのことは，特定のモンスターから聞きだせます（話すには，お金がかかる)。ドラゴンを倒せばHAPPY　ENDです。

コマンド説明

N，S，W，Eで北，南，西，東に移動，Cで宿に泊まる（宿でしか体力回復できない)。Uでマジック(といっても足もとを調べるだけ)を使います。

画面構成について

左上がパラメータ，中央上がマップ，右上がストーリー，左下がキャラクター(自分は例によってマリオ)，右下がメッセージになっています。

マップについて

大きな森には，それぞれ名前がついています。北西には「希望の森」，南西には「謎の森」，南東には「邪悪の森」があります。

体力回復できる宿は全部で2か所あります。また，あることをしないと入れない場所もありますよ。

プログラムについて

メモリはぎりぎり，マルチステートメントだらけ，GOTO，GOSUBであちこち飛びまわっています。改造は無理でしょう。前作よりずっと良くなったと思います。

プログラムを解読するのは，ゲーム

★ベーマガを買いはじめて約3年。そろそろ部屋のことも考えないとなー。(神奈川県横須賀市・**関口恒治13才**)
……【影：問題です。6畳の部屋にベーマガを敷きつめると何か月分でいっぱいになるでしょう？】

を解き終えてからにしてください。

リスト中のf0，f1，f3，i3，m6はキャラクタ・テーブルBのキャラクターですので，

f0→KEY1，CHR$（192）
f1→KEY2，CHR$（193）
f3→KEY3，CHR$（195）
i3→KEY4，CHR$（219）
m6→KEY5，CHR$（254）

と定義して，それぞれの位置で[F1]～[F5]キーを押して入力してください。

悪魔の再来のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:CGSETO.0
20 PALETB 0.15.41.24.38
30 LOCATE6.2:PRINT"EXCALIBUR 2"
40 LOCATE3.4:PRINT"GET EVEN WITH DRAGON"
50 LOCATE6.6:PRINT"HIT ANY KEY"
60 IFINKEY$=""THEN60
70 X=1:Y=1:V=15:S=3:D=4:G=30:E=0:HV=15:AP=0:L=1:M=5
80 DEFMOVE(0)=SPRITE(0.3.1.1.0.0):DEFMOVE(2)=SPRITE(1.7.1.1.0.0):DEFSPRITE0.(0.0
.0.0.0)=CHR$(223)
90 CLS:GOSUB160:GOSUB410:POSITION0.28.163:MOVE0:SPRITE0.112.48
100 GOSUB430
110 IFX=12ANDY=1RESTORE990:GOSUB180:IFH<=0ANDC=13GOTO1000
120 IFRND(9)<3GOSUB170
130 GOSUB350
150 GOTO100
160 INPUT"INPUT YOUR NAME":N$:N$=LEFT$(N$.6):RETURN
170 ONRND(L+1)+1RESTORE870.880.890.900.910.920.930.940.950.960.970
180 READC.H.T.F:DEFMOVE(1)=SPRITE(C.7.1.1.0.C MOD3)
190 GOSUB410:POSITION1.80.163:MOVE1:PLAY"T1O2C3DEFG:T1O2E3FGAB"
200 GOSUB340:LOCATE0.21:INPUT"(1.RUN 2.ATTACK 3.TALK)":I:IFI<1ORI>3GOTO200
210 IFI=3ANDC=4ANDG>30GOTO480
220 IFI=3LOCATE13.18:PRINT"ﾊﾅｾﾅｲ!":PAUSE100:GOTO270
230 IFI=1ANDRND(3)>0THENGOSUB410:LOCATE13.18:PRINT"ﾃｷﾊ ﾆｹﾀ..":CAN1:PAUSE100:GOTO
410
240 IFI=1THEN270
250 GOSUB340:A=RND(AP+S+RND(D)-F)+1:H=H-A:PAUSE100
260 GOSUB410:PLAY"T1GE1A3":LOCATE0.21:PRINT"ﾃｷﾆ";A;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀ":GOSUB340:PAU
SE100:IFH<1LOCATE0.22:PRINT"ﾃｷｦ ﾀｵｼﾀ":CAN1:PAUSE100:GOTO290
270 A=RND(T+RND(F)-D)+1:V=V-A:GOSUB410:GOSUB340:PLAY"T1CD1C3":LOCATE0.21:PRINTA;
"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｳｹﾀ":PAUSE100:IFV<1GOTO320
280 GOSUB410:GOTO200
290 E=E+RND(T)+4:G=G+RND(T*3)+4
300 IFE>=L*30ANDL<=9GOSUB410:LOCATE13.17:PRINT"LEVEL UP":PLAY"T1O3C3DEFGFE":HV=H
V+5:S=S+3:D=D+2:L=L+1:E=0
310 GOTO410
320 SPRITEOFF:CLS:LOCATE8.3:PRINT"GAME OVER":PLAY"T3O3F3R1EF3EDC7:T3O3A3R1GA3GFE
7":LOCATE5.7:INPUT"CONTINUE(Y.N)":C$:IFC$<>"Y"END
330 X=1:Y=1:V=HV:G=30:CAN1:SPRITEON:GOSUB410:GOTO100
340 LOCATE13.17:PRINTH;":";T;":";F:RETURN
350 LOCATE0.21:PRINT"                              "
360 LOCATE0.21:INPUT"COMMAND(N.S.W.E.U.C)":C$:C=ASC(C$):IFC<>78ANDC<>83ANDC<>87A
NDC<>69ANDC<>85ANDC<>67RETURN
370 IFC=85GOSUB510
380 IFC=67GOTO590
390 IFSCR$(12-(C=69)+(C=87).3-(C=83)+(C=78))<>"f3"THENY=Y+(C=78)-(C=83):X=X+(C=8
7)-(C=69):RETURN
400 RETURN
410 VIEW:LOCATE5.1:PRINTL:LOCATE1.2:PRINTN$:LOCATE1.4:PRINTV;":"HV:LOCATE1.6:PRI
NTS
420 LOCATE1.8:PRINTD:LOCATE1.10:PRINTE:LOCATE1.12:PRINTG:LOCATE1.14:PRINTM
430 ON Y RESTORE 680.690.700.710.720.730.740.750.760.770.780.790.800
440 READA$.B$.C$
450 A$=MID$(A$.X.3):B$=MID$(B$.X.3):C$=MID$(C$.X.3)
460 LOCATE11.2:PRINTA$:LOCATE11.3:PRINTB$:LOCATE11.4:PRINTC$
470 LOCATE9.7:PRINTX;" ":LOCATE12.7:PRINTY;" ":RETURN
480 G=G-30:GOSUB410:ONRND(4)+1RESTORE810.820.830.840.850
490 FORI=0TO14:READC:LOCATE I.21:PRINTCHR$(C):PLAY"T1O4C5":NEXT:CAN1
500 PAUSE100:GOTO410
510 IFM<1LOCATE13.17:PRINT"MAGICｶﾞ ﾅｲ":PAUSE100:GOSUB410:GOTO100
520 Z=0:M=M-1:RESTORE860:FORI=1TO4:READA.C:IFX=A ANDY=C THENZ=1:NEXT:GOTO540
530 NEXT:IFZ=0LOCATE13.17:PRINT"ﾅﾆﾓ ﾅｲ":PAUSE100:GOSUB410:GOTO100
540 IFAP=0ANDX=5LOCATE13.17:PRINT"WHITE SWORDﾀﾞ!":AP=3:PAUSE100:GOSUB410:GOTO100
550 IFAP=3ANDX=2LOCATE13.17:PRINT"DRAGON SLAYERﾀﾞ":AP=5:PAUSE100:GOSUB410:GOTO10
0
560 IFAP=5ANDX=12LOCATE13.17:PRINT"EXCALIBURﾀﾞ!":AP=7:PAUSE100:GOSUB410:GOTO100
570 IFA=1LOCATE13.17:PRINT"WARP!!":PAUSE100:X=11:Y=4:GOSUB410:GOTO100
580 LOCATE13.17:PRINT"ﾅﾆﾓ ﾅｲ!":PAUSE100:GOSUB410:GOTO100
590 IFG<1LOCATE13.17:PRINT"GLDｶﾞ ﾀﾘﾅｲ":PAUSE100:GOTO410
600 IFX=1ANDY=1GOTO640
610 IFX=10ANDY=10GOTO640
620 IFX<>10ORY<>10LOCATE13.17:PRINT"ｺｺﾃﾞ ﾃﾞｷﾅｲ":PAUSE100:GOTO410
630 LOCATE13.17:PRINT"ｺｺﾃﾞ ﾃﾞｷﾅｲ":PAUSE100:GOTO410
640 IFG-(HV-V)*2<0LOCATE13.17:PRINTG/2:"ﾀﾞｹ ｶｲﾌｸ!":V=V+G/2:G=0:PAUSE100:GOTO410
650 G=G-(HV-V)*2:V=HV:IFM>=5ORG/20<1GOTO410
660 IFG<30GOTO410
670 G=G-30:LOCATE13.17:PRINT"MAGIC+1":M=M+1:PAUSE100:GOTO410
680 DATA"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3
690 DATA"f3f0f3f3f3m6m6m6f3m6m6i3f1i3f3
700 DATA"f3m6m6m6f3i3i3i3f3m6m6i3i3i3f3
710 DATA"f3f3f3m6m6f3m6m6m6f3m6m6f3f3f3
720 DATA"f3i3i3i3i3m6m6f3m6m6f3m6f3m6f3
730 DATA"f3i3m6i3i3m6f3m6i3i3i3f3m6m6f3
740 DATA"f3i3i3i3i3m6m6m6f3f3f3m6m6m6f3
750 DATA"f3m6m6f3f3f3f3m6m6f3f3m6f3m6f3
760 DATA"f3m6f3f3i3m6m6f3m6m6m6m6f3m6f3f3
770 DATA"f3f3i3i3i3f3m6f3m6f3m6f3i3i3i3f3
780 DATA"f3f3i3i3f3m6m6f3m6m6f0f3i3i3i3f3
790 DATA"f3m6i3f3m6m6m6m6m6f3f3f3i3i3i3f3
800 DATA"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3
810 DATA116.140.109.97.117.32.116.160.151.32.96.136.110.98.161.33
820 DATA102.111.120.121.114.117.32.104.140.151.32.96.136.101.130.33
830 DATA130.135.120.32.116.101.120.32.96.102.112.32.121.46.46.46
840 DATA125.103.115.98.117.32.165.134.155.140.151.32.97.136.160.33
850 DATA157.147.96.103.120.32.130.135.117.32.112.101.163.103.116.33
860 DATA5.1.2.5.12.10.1.11
870 DATA15.4.3.4
880 DATA10.5.3.5
890 DATA5.7.4.6
900 DATA4.10.8.8
910 DATA11.11.9.8
920 DATA2.14.12.14
930 DATA3.20.17.18
940 DATA5.21.20.19
950 DATA14.24.20.20
960 DATA0.26.21.21
970 DATA1.28.22.24
980 DATA14.35.23.24
990 DATA13.40.25.28
1000 ERA0:CAN1:SPRITE0:CLS:LOCATE5.2:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE1.6:PRINT"NOW
 YOU SAVE YOUR FIANCEE"
1010 POSITION0.100.128:POSITION2.120.128:MOVE0.2
1020 LOCATE8.18:PRINT"THANK YOU":LOCATE9.20:PRINTN$
1030 PLAY"T1O3MOV15Y1:T1O3MOV15Y1:T1O2
1040 PLAY"G5RDT3D6:D5RO2BT3B6:B5RGT3G6
1050 PLAY"D3O4CO3B:B3O3GG:G3O3ED
1060 PLAY"A1BABO4C6:F1GFGA6:C1DCDF6
1070 PLAY"R3T1R5CC:R3T1R5AA:R3T1R5FF
1080 PLAY"T3D9D5:T3B9B5:T3G5O2G3DGDGDG5
1090 SPRITEOFF:CLS:LOCATE10.10:PRINT"E N D"
1100 PLAY"O3G3G1GG3:D3D1DD3:G3G1GG3R5R
```

★僕はいつも左手をポケットに入れているので，ルパンⅢ世と呼ばれている。すごいだろ!?（神奈川県川崎市・ルパンⅢ世16才）……【影：ポケットに穴を開けておくとインキンが直るってほんと!?編くん。編：……。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

PUSH(プッシュ) WALL(ウォール)

COCO

▶ストーリー◀

あるところにボンベという魔法使いがいた。ボンベはドルマの塔の中の壁に死の魔法をかけ，じわじわと人々を死においやった。壁にかけられた死の魔法を解くにはその壁を動かすことだけだという伝説がある。そこでPUSHマンが死の魔法を解くためにドルマの塔にのりこんだ。

▶遊びかた◀

画面中にある壁をすべて3回以上押せば1面クリアです(40面まである)。

操作は[2]，[4]，[6]，[8]で上下左右に移動します。壁は1回押すごとに青→赤→紫→緑→水色→黄色→白の順に変わり，白になった壁は動かせません。壁は1度に二つ以上動かせず，1番右上に壁を押すこともできません。

ゲームをしていると，ときどきパネルがでてきます。これを取るといろいろなことがありますが，ハズレパネルもあります。

壁を押して敵をやっつけることもできます。壁で敵をやっつけると壁を動かさなくても1回押したことになります。

敵につかまったり，タイムが0になったり，[TAB]キーを押したらミスになります。PUSHマンは10万点で1人，以後20万点ごとに1人増えます。

▶パスワード◀

このゲームは40面クリアをするのにかなり時間がかかるので，2面から1面ごとにパスワードを作りました。

▶最後に◀

40面クリアをすると長いエンディングが見られます。ちなみに40面はめちゃくちゃむずかしいです。

CHECKER FLAG

編：これはプレイのしがいがありますね。

Dr.D：しかも1面ごとにパスワードまであるというのは，いたれりつくせりだ。

編：カラーコードをじょうずに利用していますね。

Dr.D：そうだな。しかもエンディングまで用意してあるのは，たいしたものだ。

▲《写真1》左側のPUSH MANを操作します

▲《写真2》おっと，いきなりつかまってしまった

▲《写真3》1面は1個のブロックだけだから簡単にクリア

◀《写真4》2面もパターンさえつかめばバッチリ

◀《写真5》おっと!! パネルだ!! これはボーナスだ!!

★なぜ，NECはスーパーMZに対してスーパーPCを作らないのだろうか？(福島県相馬市・BMLⅢ&PC－6001 14才)……【編：それは，シャープが，Mr. PCに対してMr. MZを作らないからじゃない？影：ホホーッ。】

```
10 CLEAR500:RESTORE1160:DIM AA%(107),BB%(95),MN(10,10),BA$(40),TT$(40),PB(48)
20 RO=1:COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZE 15:GOTO 850
30 RANDOMIZETIME:MA=2:SC=0:SC7=10000:CLS
40 CLS:TB=0:NO=0:TIC=0:RS=0:TI=500:AX=5:AY=6:GOSUB 780:GOSUB 810
50 VX(1)=8:VX(2)=1:VY(1)=1:VY(2)=1:LOCATE 24,10:PRINT"TIME= 500"
60 LINE(0,0)-(320,160),PSET,4,BF:LINE(32,16)-(288,144),PSET,0,BF
70 SYMBOL(330,0),"PUSH WALL",4,5,5:SYMBOL(332,2),"PUSH WALL",4,5,1
80 LOCATE 24,12:PRINT"ROUND":B$=STR$(RO)
90 SYMBOL(360,120),B$,7,5,5:SYMBOL(362,122),B$,7,5,1
100 C=1:FOR J=1 TO 8:A$=MID$(BA$(RO),C,2):A=VAL("&H"+A$):C=C+2:FOR I=1 TO 8
110 B=A MOD 2:A=A/2-(B/2):MN(I,J)=B:NO=NO+B
120 LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),PSET,B,BF
130 NEXT I,J:MN(8,1)=8:RESTORE 1250
140 SOUND 7,60:SOUND 8,9:SOUND 9,9:SOUND 1,0:SOUND 3,0
150 REM \\\\\\\\\\\\ MAIN \\\\\\\\\\\\
160 LINE(AX*32,AY*16)-(AX*32+31,AY*16+15),PSET,0,BF
170 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(9) THEN 740
180 X=(I$="4")-(I$="6"):Y=(I$="8")-(I$="2"):AX=AX+X:AY=AY+Y
190 IF MN(AX,AY)=7 THEN AX=AX-X:AY=AY-Y
200 IF MN(AX,AY)<>0 AND MN(AX,AY)<>8 THEN 390
210 PUT@A(AX*32,AY*16)-(AX*32+32,AY*16+15),AA%,PSET
220 IF TIC=0 THEN TI=TI-1:LOCATE 30,10:PRINT TI:IF TI=0 THEN 740
230 FOR I=1 TO 2
240 XX=0:YY=0:IF RND<.5 THEN XX=SGN(AX-VX(I)) ELSE YY=SGN(AY-VY(I))
250 LINE(VX(I)*32,VY(I)*16)-(VX(I)*32+31,VY(I)*16+15),PSET,0,BF
260 VX(I)=VX(I)+XX:VY(I)=VY(I)+YY
270 IF MN(VX(I),VY(I))<>0 THEN VX(I)=VX(I)-XX:VY(I)=VY(I)-YY
280 PUT@A(VX(I)*32,VY(I)*16)-(VX(I)*32+31,VY(I)*16+15),BB%,PSET
290 IF AX=VX(I) AND AY=VY(I) AND RS=0 THEN 740
300 NEXT:SOUND 0,PB(TB):SOUND 2,PB(TB)+1
310 TB=TB+1:IF TB=48 THEN TB=0
320 IF RND>.5 AND TI=440 AND MN(5,6)=0 THEN 330 ELSE 160
330 FOR I=1 TO 2:IF VX(I)=5 AND VY(I)=6 THEN 160
340 NEXT:MN(5,6)=9:LINE(5*32,6*16)-(5*32+31,6*16+15),PSET,6,BF
350 KC=INT(RND(1)*7)+1:F$=CHR$(64+KC)
360 SYMBOL(5*32+5,6*16),F$,3,2,2
370 GOTO 160
380 '
390 IF MN(AX,AY)=9 THEN 480
400 IF MN(AX+X,AY+Y)<>0 THEN AX=AX-X:AY=AY-Y:GOTO 210
410 MN(AX+X,AY+Y)=MN(AX,AY)+1:MN(AX,AY)=0:SC=SC+10:GOSUB 780
420 IF MN(AX+X,AY+Y)=4 THEN NO=NO-1:IF NO<=0 THEN 580
430 FORJ=1TO 2:IFAX+X=VX(J) AND AY+Y=VY(J) THEN SC=SC+50:GOSUB 780:AX=AX-X:AY=AY
-Y:LINE(VX(J)*32,VY(J)*16)-(VX(J)*32+31,VY(J)*16+15),PSET,0,BF ELSE 450
440 VX(J)=8:VY(J)=1:MN(AX+X,AY+Y)=MN(AX+X*2,AY+Y*2):MN(AX+X*2,AY+Y*2)=0
450 NEXT
460 LINE((AX+X)*32,(AY+Y)*16)-((AX+X)*32+32,(AY+Y)*16+15),PSET,MN(AX+X,AY+Y),BF
470 GOTO 210
480 REM \\\\\\\\\\\\ PAWA UP \\\\\\\\\\\\
490 MN(AX,AY)=0:SOUND7,63
500 ON KC GOSUB 510,520,530,540,520,550,560:GOTO 140
510 FORI=1TO3:SYMBOL(0,170),"EXTEND",6,4,2:SYMBOL(2,172),"EXTEND",6,4,6:NEXT:FOR
J=1TO400:COLOR=(6,INT(RND(1)*7)):NEXT:COLOR=(6,6):MA=MA+1:GOSUB810:RETURN
520 IF RND>.5 THEN FOR I=32TO 288 STEP2:LINE(I,16)-(I,144),PSET,KC:NEXT:GOTO580
ELSE SYMBOL(0,170),"////",6,4,2:RETURN
530 SYMBOL(0,170),"50000PST",4,4,6:SC=SC+5000:GOSUB780:RETURN
540 SYMBOL(100,170),"???",6,4,6:RS=1:RETURN
550 SYMBOL(0,170),"TIMESTOP",4,4,6:TIC=1:RETURN
560 SYMBOL(0,170),"HAPPY!",6,4,6:NO=NO-5:RETURN
570 REM \\\\\\\\\\\\ ROUND CLEAR \\\\\\\\\\\\
580 SOUND7,63:SYMBOL(50,10),"ROUND CLEAR",6,6,2:FOR I=1 TO 3000:NEXT
590 FOR J=TI TO 0 STEP-5:LOCATE 24,10:PRINT"TIME=";J:SC=SC+20:GOSUB 780
600 NEXT:CLS:IF RO=40 THEN 650
610 LOCATE 15,10:PRINT"PASWARD":LOCATE 10,20:PRINT"PUSH [RETURN] KEY"
620 RO=RO+1:LOCATE 16,15:PRINT TT$(RO)
630 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 40 ELSE 630
640 '
650 SOUND 7,60:SOUND 8,9:SOUND 9,9:SOUND 1,0:SOUND 3,0:LOCATE 0,24:COLOR4
660 RESTORE 700
670 FOR I=1 TO 26:READ RR$:FOR J=1 TO 9:SOUND 0,PB(JK):SOUND 2,PB(JK)+1
680 JK=JK+1:FOR K=1 TO 600:NEXT:PRINT:IF JK=48 THEN JK=0
690 NEXT:PRINT RR$:NEXT:RUN
700 DATA ALL ROUND CLEAR,YOU ARE GOOD PLAYER,YOU HAVE HAD MENY TIME FOR THIS GAM
E,BECAUSE YOU HAVE BEEN HIMAGIN!!,DO NEVER PLAY GAME!,YOU HAVE TO STUDY!
710 DATA OR YOU BECOME TAKO,YOU SEE?,O.K. GO TO THE DESK,HURRY UP!,STAFF,PROGRAM
,YUZI ABE,TECHNICAL ADVISOR,KOUICH ABE,FOR FM7/NEW7/77/77AV40
720 DATA CHARACTER,PUSH MAN,MONSTAR,..THE END..,GAME OVER......
730 REM \\\\\\\\\\\\ GAME OVER \\\\\\\\\\\\
740 SOUND7,63:SYMBOL(0,60),"You are Dead",6,6,2:FOR I=1 TO 5000:NEXT:MA=MA-1
750 IF MA<0 THEN CLS:SYMBOL(0,60),"GAME OVER",7,6,2:FOR I=1 TO 5000:NEXT:RUN
760 GOTO 40
770 REM \\\\\\\\\\\\ SCORE \\\\\\\\\\\\
780 BEEP1:LOCATE 24,8:BEEP0:PRINTUSING"SCORE:#######0":SC
790 IF TSC<SC7 AND SC=>SC7 THEN SC7=SC7+20000:MA=MA+1:GOSUB810
800 TSC=SC:RETURN
810 LINE(340,180)-(639,200),PSET,0,BF:IF MA=0 OR MA=>8 THEN RETURN
820 FOR I=1 TO MA:PUT@A(300+I*40,180)-(300+I*40+32,195),AA%,PSET:NEXT
830 PLAY"L64V12O4CDEFGAB":FOR I=1 TO 1000:NEXT
840 SOUND 7,60:SOUND 8,9:SOUND 9,9:SOUND 1,0:SOUND 3,0:RETURN
850 REM \\\\\\\\\\\\ TITLE \\\\\\\\\\\\
860 FOR J=1 TO 95:READ BB%(J):NEXT
870 FOR J=1 TO 106:READ AA%(J):NEXT
880 FOR I=1 TO 40:TT$(I)="":FOR J=1 TO 5:T=INT(RND(1)*15):T$=CHR$(65+T)
890 TT$(I)=TT$(I)+T$:NEXTJ,I
900 SYMBOL(80,10),"PUSH WALL",7,5,5:SYMBOL(82,12),"PUSH WALL",7,5,1
910 PUT@A(200,100)-(232,115),AA%,PSET:LOCATE9,15:PRINT"PUSH MAN"
920 PUT@A(370,100)-(401,115),BB%,PSET:LOCATE21,15:PRINT"MONSTAR"
930 FOR I=1 TO48:READ PB(I):NEXT
940 LOCATE 9,21:PRINT"GAME START [1]"
950 LOCATE 9,23:PRINT"PASSWORE CONTINUE [2]"
960 RESTORE 1060:FOR I=1 TO 40:READ BA$(I):NEXT
970 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:MN(I,J)=7:NEXTJ,I
980 ON VAL(INKEY$) GOTO 30,990:GOTO 980
990 CLS:I$=INKEY$:LL$="":LOCATE12,5:PRINT"INPUT PASWARD"
1000 FOR I=1 TO 5:LOCATE 15+I,10:PRINT"_":I$=INPUT$(1):LOCATE 15+I,10
1010 PRINTI$:LL$=LL$+I$:NEXT
1020 FOR I=1 TO 40:IF TT$(I)=LL$ THEN RO=I:GOTO 30
1030 NEXT:LOCATE 10,20:PRINT"PASWARDｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ":FOR J=1 TO 3000:NEXT:GOTO990
1040 REM \\\\\\\\\\\\ DATA \\\\\\\\\\\\
1050 '----------------- ｺｰｽ DATA ---------------
1060 DATA 0000000000080000,00000000FF000000,0000001028440000,0000000018080000
1070 DATA 2828282828282828,0000024820058010,00000000FF000052,0000000038283800
1080 DATA 202020C008000000,0018240418202408,0042424242424240,000E0A04382A3800
1090 DATA 2020C00000000000,4000800060400000,007E000000007E00,003E404040404000
1100 DATA 0022140814224000,403C840262424640,000C080C040C0000,00007C4444447C00
1110 DATA 007F0066C3661800,002A002A002A002A,0010004000000000,0820380828203800
1120 DATA 1014D414F4047C00,007E007E006E244A,007C424242423C00,00466A5242424200
1130 DATA 007E023E02027E00,0003240404441404,0022120A060A1222,007C44447C447C00
1140 DATA 0000007F48007F00,0000720222202E00,0044AA4410281000,0010004200001000
1150 DATA 0038440464443800,0000102A542A1400,002A2A2A2A2A2A00,5200008100810052
1160 '--------------- MONSTAR ---------------
1170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,-32768,1,-16384,3,0,0,-32768,1,-16384,3,0,0,0,0,0,0,-8192,7,0,0,0,0,0,0,
15,-4096,15,-4096,15,-4096,255
1180 DATA -256,8191,-8,15423,-964,63,-1024,255,-256,16319,-516,15,-4096,15,-4096
,14,28672,4158,31752,7736,7288,992,1984,0,0
1190 '----------- PUSH MAN ----------
1200 DATA 0,0,0,7,-1024,7,-256,515,-10368,17345,-10815,-3588,5379,-3969,-2753,-2
033,-1,-16384,-1,0,8191,-32768,4095,-16384,4095,-4096,2047,-2048,8191,-128
1210 DATA 8191,-32,0,0,0,7,-32768,1,-32768,0,-16384,31744,8192,32512,0,16256
1220 DATA 2048,8064,1024,1984,1536,448,768,64,384,0,192,0,96,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 7,-32768,1,-32768,0,0,21504,0,21760,0,5376,0,5376,0,1984,0,448,0,64,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 '---------- MUSIC ----------
1250 DATA 174,146,116,116,116,116,146,116,97,97,97,0,109,97,109,109,109,109
1260 DATA 116,146,130,130,130,0,116,109,97,97,97,97,87,77,73,73,73,73
1270 DATA 87,97,146,146,146,146,130,130,146,146,146,0
```

★影さん，これはボクの気持ちです。どーぞ受け取ってください。イヤイヤ，ほんのつまらない物ですから？(島根県邇摩郡・吉村　剛15才)……【**編**：影さん！何もらったんですか？**影**：つまらない物らしいから捨てたよ。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

CAVE OF MONSTER
（ケーブ　オブ　モンスター）



川村　秀憲

STORY

新しい町が栄えてから300年の月日が流れた。人々はみな，かつてのモンスターたちに支配されていたことなど忘れかけていた。しかし，ひにくにもモンスターはよみがえり，「テラ」の洞くつに住みはじめた。これをさとった占ない師「ルナ」は水しょう玉に映った勇者の血筋をひく「スレン」を捜しはじめた。ようやくスレンを見つけたときはすでにおそく，モンスターが悪事をはたらいていた。町を守るために，スレンはテラの洞くつに向かうのだった。はたしてスレンの運命はいかに？

《第1表》キー操作

8	前進
4	左を向く
6	右を向く
2	食料(FOOD)を食べる
P	パスワードを見る
I	パスワードを入力する

《第2表》アイテム

COMPUSS	向いてる方向がわかる
MAP	自分のX，Y軸がわかる
SWORD	10個ある
ARMOR	10個ある
？？	

HOW TO PLAY

プログラムをまちがいなく入力してRUNすると，タイトルがでますのでスペース・キーを押してください。するとゲームがスタートします。目的は悪の大将を倒し，脱出することです。

敵に会ったら，0で攻撃，1で逃げる，2で話すです。話そうと思っても，攻撃してくる敵がいるので気をつけてください。敵に攻撃されたときは画面が光りますが，短く光っているときは，はずれです。攻撃した場合はNAMEと描かれたところが赤く光ります。

《第3表》パラメータについて

LIFE	生命力
LIFE MAX	生命力の最大値
KRM	心の善悪
EXPERENCE	経験
STRENGTH	攻撃力
ARMOR CLASS	防ぎょ力
LEVEL	レベル
DEX	すばやさ
FOOD	食料

KRMは中立が50です。EXPERENCEは（LEVEL＋1）×50より大きくなると，0にもどり，LEVELがあがります。食料は拾ったり，敵に勝ったときなどに手に入ります。

パスワードについて

自分を強くしても電源を切っては水のアワなので，Pキーを押して，パスワードを表示させて紙に書いておき，つづきをやるときにIキーを押し，パスワードを入力してください。これで途中からできます。

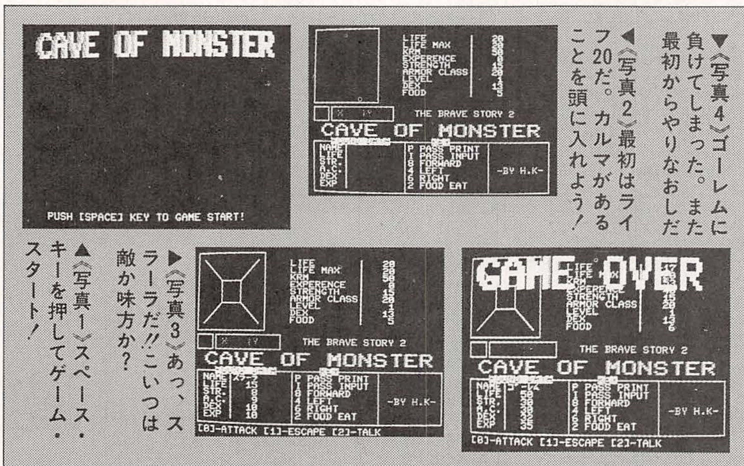
プログラム

構想1日，プログラム5日で作りあげました。むしろ，解くほうが時間がかかりました。プログラムにむだはないと思いますが，長くなったのはゲームの性質上，ある程度しかたがないと思います。移植は比較的楽だと思います。プログラム中のPOKE文はバックの色を変えるものなので，パレットなどを利用してください。

LAST

最後に，必ずマップを描きましょう。このゲームはおもしろいので必ず打ってみてください。

★　★　★



▲《写真1》スペース・キーを押してゲーム・スタート！

▶《写真3》あっ，スラーラだ!!こいつは敵か味方か？

◀《写真2》最初はライフ20だ。カルマがあることを頭に入れよう！

▼《写真4》ゴーレムに負けてしまった。また最初からやりなおしだ

★このあいだ，タクシーをひろおうとして手をあげたら運転手さんが窓から「チョキ」をだして，そのまま行ってしまった…。(滋賀県蒲生郡・ホーホケキョ14才)……【編：今度は，グーをだしながらひろってみたら？】

```
10 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢
20 '◤◢                                ◢
30 '◢      THE BRAVE STORY 2         ◤◢
40 '◤◢                                ◢
50 '◢       CAVE OF MONSTER          ◤◢
60 '◤◢                                ◢
70 '◢        BY H.KAWAMURA           ◤◢
80 '◤◢                                ◢
90 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢
100 '
110 GOSUB1310
120 GOSUB770
130 I$=INPUT$(1):IF I$="P"THEN GOSUB880 ELSE IF I$="I"THEN GOTO930
140 A=VAL(I$)/2:IFA=0 OR A>4THEN 130
150 H=H-(A=2)+(A=3):H=H-((H<1)-(H>4))*4
160 IFI$="2"ANDQ(9)>0THEN Q(1)=Q(1)+Q(3)¥20+1:Q(9)=Q(9)-1:IFQ(1)>Q(2)THEN Q(1)=Q
(2)
170 IFI$="2"THEN GOSUB1050:GOTO130 ELSE IF F=1AND A=4 THEN130ELSE IFA<>4THEN120
180 X=X+H(H,1):Y=Y+H(H,2):RESTORE200:FORT=1TO13:READ A,B
190 IF X=A ANDY=B THEN H=H+2:GOTO150 ELSE NEXT:GOSUB770
200 DATA6,10,11,9,16,8,24,5,34,7,21,21,26,21,23,23,22,25,19,27,30,22,36,19,34,23
210 RESTORE230:FORT=1TO3:READ A,B,C,D:IFA=X ANDB=Y THEN GOSUB1060:X=C:Y=D:GOTO12
0
220 IF C=X ANDD=Y THEN GOSUB1060:X=A:Y=B:GOTO120 ELSE NEXT
230 DATA 12,9,16,19,24,23,24,7,35,25,11,5
240 IF I(1)=0AND X=6AND Y=25THEN A$="MAP":GOSUB1080:I(1)=1:GOTO130
250 IF I(2)=0AND X=26AND Y=27THEN A$="COMPASS":GOSUB1080:I(2)=1:GOTO130
260 IF I(5)=0AND X=12AND Y=4AND I(3)=10AND I(4)=10AND Q(3)=100THEN A$="FINAL ITE
M":GOSUB1080:I(5)=1:GOTO130
270 IF X=6AND Y=4AND I(5)=1 THEN 1170
280 RESTORE 300:IF I(3)<10 THEN FORT=0TO I(3):READ A,B:NEXT ELSE 310
290 IF X=A AND Y=B THEN A$=STR$(I(3)+1)+" SWORD":GOSUB1080:I(3)=I(3)+1 ELSE 310
300 Q(5)=Q(5)+10:GOSUB1050:DATA 13,15,7,19,27,19,37,6,6,23,23,13,18,24,34,29,31,
13,2,2
310 RESTORE 330:IF I(4)<10 THEN FORT=0TO I(4):READ A,B:NEXT ELSE 340
320 IF X=A AND Y=B THEN A$=STR$(I(4)+1)+" ARMOR":GOSUB1080:I(4)=I(4)+1 ELSE 340
330 Q(6)=Q(6)+10:GOSUB1050:DATA 10,25,21,23,18,9,12,11,18,20,37,10,34,4,27,9,39,
23,14,28
340 IF (X=34 AND Y=25 AND I(6)=0) OR INT(RND*5)+1=1 THEN 370
350 IF INT(RND*50)+1=1 THEN A$="FOOD":GOSUB1080:Q(9)=Q(9)+1:GOSUB1050
360 GOTO130
370 '||||■■■ FOUND ENEMY ■■■||||
380 RESTORE650:A=((ABS(14-X)+ABS(29-Y))/3)+1
390 IFX=34 AND Y=25 AND I(6)=0THEN A=19 ELSE A=INT(RND*A)+1
400 FOR T=1TO A:READ A$:FOR I=1TO 6:READ D(I):NEXT I,T:GOSUB1100
410 IF INT(RND*5)+1=1THEN D(6)=(D(6)+1) MOD 2
420 LOCATE0,25:PRINT"[0]-ATTACK [1]-ESCAPE [2]-TALK";:I$=INPUT$(1)
430 IFI$="2" THEN IF D(6)=1 THEN 620 ELSE 580
440 IF I$="1"THEN IF D(4)+FNA>Q(8) THEN 580 ELSE GOSUB1040:GOSUB1110:PLAY"T12005
L16DC":GOTO130
450 IF I$<>"0"THEN 420 ELSE IF D(4)+FNA>Q(6)THEN 580
460 A=(Q(5)+FNA)-D(3):IF A=<0 THEN M=0 ELSE M=1:D(1)=D(1)-A
470 FORT=1TO 5-(M=1)*30:LINE(16,136)-(80,142),XOR,2,BF:BEEP1:BEEP0
480 LINE(16,136)-(80,142),XOR,2,BF:NEXT:IF D(1)<0 THEN D(1)=0
490 GOSUB1100:IF D(1)>0 THEN 420 ELSE GOSUB1040:GOSUB1110
500 PLAY"T255O3L64BAGFEDE":IF D(6)=1 THEN Q(3)=Q(3)-5 ELSE Q(3)=Q(3)+1
510 IF Q(3)<0 THEN Q(3)=0 ELSE IF Q(3)>100 THEN Q(3)=100
520 IF A$="ﾚﾌﾟﾘｺｰﾝ"THEN I(6)=1
530 A=D(5)-(Q(7)-1)*3:IFA>0THEN Q(4)=Q(4)+A:GOSUB1050:IFQ(4)>=(Q(7)+1)*50THEN550
540 IF INT(RND*2)=1 THEN A$="FOOD":GOSUB1080:Q(9)=Q(9)+1:GOSUB1050:GOTO130 ELSE
130
550 Q(4)=0:Q(7)=Q(7)+1:Q(8)=Q(8)+6:Q(5)=Q(5)+1:Q(6)=Q(6)+2:Q(1)=Q(1)+15
560 Q(2)=Q(2)+15:LOCATE0,25:PRINT"LEVEL CHANGE!";:FORT=1TO5000:NEXT:GOSUB1050
570 GOSUB1040:GOTO540
580 A=(D(2)+FNA)-Q(6):IF A=<0THEN M=0 ELSE M=1:Q(1)=Q(1)-A
590 FORT=1TO10-(M=1)*90:BEEP1:BEEP0:POKE &HFD38,6:COLOR=(0,0):NEXT
600 GOSUB1050:IF Q(1)=<0 THEN 1120 ELSE 420
610 A=D(5)-(Q(7)-1)*3:IF A>0THEN Q(4)=Q(4)+A
620 GOSUB1040:A=INT(RND*(Q(3)¥10))+1:RESTORE740:FORT=1 TO A:READ A$
630 NEXT:B$="":FORT=1TO LEN(A$):B$=B$+CHR$(ASC(MID$(A$,T,1))-1):NEXT
640 LOCATE0,25:PRINT B$;:I$=INPUT$(1):GOSUB1040:GOSUB1110:GOTO130
650 DATA ｽﾗｰﾗ,15,8,9,10,10,7,ｼﾞｬｰﾆｰｽﾞ,50,5,11,13,20,1,ﾗﾝﾌﾟﾚｲ,36,8,10,20,19,0
660 DATA ｺﾞｰﾚﾑ,50,30,30,32,35,0,ｹﾝﾀｳﾛｽ,63,39,48,38,71,0,ｼﾙﾌ,10,3,3,20,5,1
670 DATA ｱﾝｼｰｺｰﾄ,37,54,0,38,39,0,ﾎﾌﾞｺﾞﾌﾞ,71,50,75,45,50,0
680 DATA ﾙｰﾄｳｫｰｶｰ,54,124,58,51,23,1,ｽﾀﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ,121,73,81,68,53,0
690 DATA ｻｰﾍﾟｯﾄ,187,114,101,78,48,0,ﾏﾝﾃｨｽ,203,73,124,90,57,0
700 DATA ｶｰﾃｨｹｱ,243,141,111,96,58,0,ｽﾄﾚｲﾀﾞｰ,276,101,96,99,68,1
710 DATA ﾏｲｺﾆｯﾄﾞ,217,211,176,110,69,0,ｸｵｯｸｽ,254,217,254,108,68,0
720 DATA ﾌｪﾘｸｽ,312,223,201,115,60,1,ﾀﾞｰｸｽﾄｰｶｰ,338,234,255,120,65,0
730 DATA ﾚﾌﾟﾘｺｰﾝ,350,250,298,133,78,0
740 DATA ｹｳｨﾘﾁﾓﾗ,ｷﾟﾞﾋﾟﾛﾗｬ,21ﾊﾁﾄﾅ!21ﾊｺﾞ,ﾁｱﾞﾄｱﾍﾟﾚﾇ!ﾂｮｴｳｽﾜ",ﾁﾟｱｹﾀﾟｱﾞﾇ!ｸｧﾃｺｳ"
750 DATA ｲｳﾄﾒﾋ!ｿﾟﾞﾍﾟﾄﾟ34ｲﾚ,ｻﾊﾓｳﾜﾋ!51y41ﾁﾟ,ｺﾞﾅ!ﾁﾄｧ21ﾑﾃｺﾚﾅ!GJOBM!JUFNｷﾟ///
760 DATA ﾛﾍﾆﾙｻｱﾞｧ!ﾁｶｼﾆｳﾅ!ﾄﾟﾘﾛﾆｳ,GJOBM!JUFNﾋ!ﾅｼﾟｼﾛﾁﾎﾕﾇ///
770 '||||■■■ MAZE MAKE ■■■||||
780 LINE(1,1)-(9,9)," ",,BF:IFX>29ANDY>18THENLOCATE1,5:PRINT"DARK ZONE":GOTO840
790 LINE(16,8)-(159,79),PSET,7:LINE(159,8)-(16,79),PSET,7
```

★僕の友人は，高橋名人になるんだと言って，授業中(45分間)，机をコツコツといわせていた変なやつです。(神奈川県厚木市・**高井麻巳子14才**)……【影：高橋名人になるには連射だけではだめだ!!まず太りなさい!!】

```
800 LINE(63,31)-(112,56),PSET,7,B:LINE(64,32)-(111,55),PSET,0,BF
810 IF MID$(M$(Y+H(H,2)),X+H(H,1),1)="1"THEN LINE(2,2)-(8,8),"■",2,BF
820 IF MID$(M$(Y+H(H+1,2)),X+H(H+1,1),1)="0"THEN LINE(1,1)-(1,9)," ":LINE(1,2)-(
1,8),"■",1
830 IF MID$(M$(Y+H(H-1,2)),X+H(H-1,1),1)="0"THEN LINE(9,1)-(9,9)," ":LINE(9,2)-(
9,8),"■",1
840 F=0:IF MID$(M$(Y+H(H,2)),X+H(H,1),1)="1"THEN F=1
850 IFI(1)=1THEN LOCATE1,12:PRINT MID$("NWSE",H,1)ELSE LOCATE1,12:PRINT" "
860 IFI(2)=0THEN LOCATE6,12:PRINT"  ":LOCATE11,12:PRINT"  ":RETURN
870 LOCATE6,12:PRINTUSING"##";X:LOCATE11,12:PRINTUSING"##";Y:RETURN
880 '||||■■■ PASS SUB. ■■■||||
890 FORT=1TO 9:P(T)=Q(T):NEXT:FOR T=10TO15:P(T)=I(T-9):NEXT:P(16)=X:P(17)=Y:S=0
900 P(18)=H:P$="":FORT=1TO18:S=(S+P(T))MOD2000:NEXT:P(19)=S
910 FORT=1TO19:A=P(T):P$=P$+CHR$(177+A¥46)+CHR$(177+A MOD46):NEXT
920 LOCATE0,25:PRINTP$;:I$=INPUT$(1):GOSUB1040:RETURN
930 COLOR7:A=0:P$="":PLAY"V15T120L32O5C#DE"
940 I$=INPUT$(1):IF ASC(I$)=>177 AND ASC(I$)=<222 THEN P$=P$+I$:A=A+1:GOTO960
950 IF I$=CHR$(8)AND A>0THEN P$=MID$(P$,1,LEN(P$)-1):A=A-1 ELSE BEEP:GOTO940
960 LOCATE0,25:PRINTP$+" ";:IF A<>38THEN 940 ELSE GOSUB1040
970 FORT=1TO19:A$=MID$(P$,(T-1)*2+1,2):P(T)=(ASC(MID$(A$,1,1))-177)*46
980 P(T)=P(T)+ASC(MID$(A$,2,1))-177:NEXT
990 S=0:FORT=1TO18:S=(S+P(T))MOD2000:NEXT:IF P(19)=S THEN 1010
1000 COLOR2:LOCATE0,25:PRINT"ERROR !!";:BEEP:FORT=1TO3000:NEXT:GOSUB1040:GOTO930
1010 FORT=1TO9:Q(T)=P(T):NEXT:FORT=10TO15:I(T-9)=P(T):NEXT:X=P(16):Y=P(17)
1020 H=P(18):GOSUB1040:GOSUB1050:GOTO120
1030 '||||■■■ SUB ■■■||||
1040 LOCATE0,25:PRINT TAB(39);:RETURN
1050 FORT=1TO9:LOCATE28,T:PRINT USING"####";Q(T):NEXT:RETURN
1060 FORT=1TO300:POKE &HFD38,T MOD 7:P=T MOD 97:PLAY"T255L64V10N=P;":NEXT
1070 COLOR=(0,0):RETURN
1080 FORT=1TO3:PLAY"T120L32O6V10C","T120L32O5V10C":LOCATE0,25:PRINT"TAKE A "+A$;
1090 FORI=1TO400:NEXT:GOSUB1040:NEXT:RETURN
1100 LOCATE6,17:PRINTA$:FORT=1TO5:LOCATE6,17+T:PRINTUSING"####";D(T):NEXT:RETURN
1110 LINE(6,17)-(14,22)," ",,BF:RETURN
1120 '||||■■■ GAME OVER ■■■||||
1130 FORT=1TO3:SYMBOL(T*5,0),"GAME OVER",8,5,7:NEXT:FORT=1TO3000:NEXT
1140 A$="T120L4DEFFER4AAGAR32L8AADC":PLAY"V10O5"+A$,"V9O4R32"+A$,"V8O2R16"+A$
1150 FORT=1TO25:LOCATE0,25:PRINT:NEXT:LOCATE3,10:PRINT"PUSH [ ANY ] KEY TO GAME
START!"
1160 I$=INPUT$(1):RUN
1170 '||||■■■ ENDING ■■■||||
1180 LOCATE0,25:PRINT"ｳｴﾆ ｱﾅｶﾞｱﾙ!";:FORT=1TO3000:NEXT:CLS:RESTORE 1250
1190 FORT=1TO6:READ A$:LOCATE0,25:PRINTA$:NEXT
1200 PLAY"T80O5V10","T80O3V11":FORT=1TO3:A$="L8DAG16AF":B$="BA16BG"
1210 PLAYA$+"O6CO5"+B$,A$+"O4CO3"+B$:A$="L32AFGEL8FED16C+":PLAYA$+"O4A",A$+"O2A"
1220 A$="L32DAABL8":PLAYA$+"O6CO5AO6DO5",A$+"O4CO3AO4DO3":A$="BA16BGA8"
1230 PLAY"O6CO5"+A$,"O4CO3"+A$:PLAY"O6CDC16O5VABA","O4CDC16O3BABA"
1240 NEXT:PLAY"O5FGF16EFGF+4","O3FDF16EFGF+4":PLAY"L1RRRRRRR":GOTO 1200
1250 DATA ﾄﾞｳｸﾂｦ ﾇｹﾙﾄ ﾂｷﾞﾂｷﾞﾄ ﾄﾞｳｸﾂﾊ ｸｽﾞﾚﾊｼﾞﾒﾀ
1260 DATA ﾅｶｶﾗﾊ ｶｲﾌﾞﾂﾄﾞﾓﾉ ｻｹﾋﾞｺﾞｴｶﾞ ｷｺｴﾙ.......
1270 DATA ｱﾅﾀﾊ ﾐｺﾞﾄﾚﾌﾟﾘｺｰﾝ ｦｵｼ､ﾄﾞｳｸﾂｶﾗﾉ ﾀﾞｯｼｭﾂﾆ
1280 DATA ｾｲｺｳｼﾀ｡        ﾏﾁﾃﾞ ｿｳｲｳ ｳﾜｻｶﾞ ﾋﾛｶﾞｯﾀ...
1290 DATA "",―――――――   THE  END   ――――――――
1300 '||||■■■ TITTLE ■■■||||
1310 CLEAR1500:RANDOMIZE TIME:RESTORE1490:WIDTH40,25:FORT=1TO3
1320 SYMBOL(10+T*5,0),"CAVE OF MONSTER",5,4,1+(T=3)*-4:NEXT
1330 LOCATE3,25:PRINT"PUSH [SPACE] KEY TO GAME START!";:WHILE INKEY$<>" ":WEND
1340 CLS:A$="T120V10":PLAY A$,A$:DEF FNA=INT(RND*40)-20
1350 PLAY"O5L4CDEFEDCCDFDGF","O3L8ADADADADADADADADADADADAD"
1360 '||||■■■ SCREEN MAKE ■■■||||
1370 DIM BIN$(15),Q(9),I(6),M$(30),P(19),D(6)
1380 FORT=1TO6:READ X,Y,XX,YY:LINE(X,Y)-(XX,YY),PSET,7,B:NEXT:LOCATE4,12
1390 COLOR2:PRINT"X    |Y":COLOR6:LOCATE17,12:PRINT"THE BRAVE STORY 2"
1400 FORT=1TO2:SYMBOL(10+T*4,112),"CAVE OF MONSTER",5,2,1+T:NEXT
1410 COLOR5:FORT=1TO9:READ A$:LOCATE15,T:PRINT A$:NEXT:LINE(26,1)-(26,9),"|",7
1420 COLOR14:LOCATE3,16:PRINT"FOUND DATA":LOCATE20,16:PRINT"KEY":COLOR7
1430 FORT=17TO22:READ A$,B$:LOCATE1,T:PRINT A$:LOCATE16,T:PRINT B$:NEXT
1440 COLOR3:LOCATE31,20:PRINT"-BY H.K-":COLOR7:FOR T=1TO 9
1450 READ Q(T):NEXT:GOSUB1050:FORT=0TO15:READ BIN$(T):NEXT:FORT=1TO30:READ A$
1460 FORI=1TO10:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,1)):M$(T)=M$(T)+BIN$(A)
1470 NEXT I,T:FORT=1TO4:READ H(T,1),H(T,2):NEXT:FORT=1TO2:H(0,T)=H(4,T)
1480 H(5,T)=H(1,T):NEXT:X=14:Y=29:H=1:GOTO120
1490 '||||■■■ DATA ■■■||||
1500 DATA 0,0,175,87,0,92,40,108,48
1510 DATA 92,216,108,0,132,248,188,248,132,472,188,472,132,639,188,LIFE
1520 DATA LIFE MAX,KRM,EXPERENCE,STRENGTH,ARMOR CLASS,LEVEL,DEX,FOOD,NAME|
1530 DATA P PASS PRINT,LIFE|,I PASS INPUT,STR.|,8 FORWARD,A.C.|,4 LEFT,DEX |
1540 DATA 6 RIGHT,EXP |,2 FOOD EAT,20,20,50,0,15,20,1,13,5,0000,0001,0010
1550 DATA 0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1560 DATA FFFFFFFFFF,8002002001,AEFAAFBDED,AAAAA8B5A1,AA8AAA94AD,AAFAAAB5A5
1570 DATA AA02AAA52D,AAFAABB5A9,AA0AA014AD,AAFAB7B5A5,AA0A80252D,AAFABFEDA9
1580 DATA AA028020AD,AAAAEFADA5,A2A2088D2D,BEBAFAEFA9,8002020001,BFABFFFBFF
1590 DATA 88AA000A01,AAAAAAAAFD,AA8A000A85,AAEAAAAAB5,A20A000AB5,AFEAAAAAB5
1600 DATA AA0A000A95,AAAAAAAAF5,AA2A000A05,AAAAAAABFD,800A000801,FFFFFFFFFF
1610 DATA 0,-1,-1,0,0,1,1,0
1620 ' ||||■■■ CAVE OF MONSTER   By.H.K ■■■||||
```

★影さんのことを思いうかべながらテストを受けたら，いっきに25番も順位がさがった。影さんのせいだゾー！（愛知県小牧市・清水　透13才）……【影：私は，けっして順位がさがったことはないぞ!!編：一番最後だからでしょう。】

FP-1000/1100用

イマイチクン・ツー
IMAITIKUN II

風雷



は～い!!のりにのっている風雷でーす。じつは，またゲームを作ってしまったんです。

さっそく，そのゲームを説明しまーす。

★遊びかた

あの「ネクラ君」が，ついに「イマイチ国」まで攻め込んできた。さっそく「イマイチ君」は戦うのであった。

というわけで，ネクラ君が動かず止まっているとき，イマイチ君がつっ込むと，ネクラ君をやっつけたことになり，ネクラ君は別のところにまた現れます。

逆に，ネクラ君につっ込まれると，イマイチ君はやられてしまいます。

ネクラ君を何人かやっつけると，面が変わります。面は全部で3面あって，それぞれネクラ君の動きがちがいます。

1面は追いかけ，2面がワープ，3面になると，壁を壊しながらやってきます。3面をクリアすると，1面にもどります。

なお，イマイチ君の移動は，テンキーの[8][2][4][6]で上下左右です。一度押すと，その方向に進みつづけます。また，イマイチ君は壁を壊しながら進みます。

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうゲームも変わっているな。

編：これは，2プレイで対戦モードがあるといいんじゃないですか？

Dr.D：そうだな。しかし，ただつっ込むというのはよくない。もうひとひねりほしいぞ。

影：たとえば，後ろからつっ込まれたらダメとかにするといいなー。

Dr.D：影君にしては，上できだ。

▲《写真1》IMAITIKUN II のタイトル画面

▲《写真2》ネクラ君の動きをよく見て，つっ込んでやっつけよー

▼《写真3》ほらほら，逆にネクラ君につっ込まれるとやられちゃう

▼《写真4》イマイチ君がすべてやられると，ほらゲーム・オーバー

IMAITIKUN IIのプログラム・リスト

```
10 '
20 '■ IMAITIKUN 2 ■
30 '
40 WIDTH40
50 DEFCHR$(228)="C0F0F8FCFEFEFFFF"
60 DEFCHR$(229)="030F1F3F7F7FFFFF"
70 DEFCHR$(230)="FFFFFEFEFCF8F0C0"
80 DEFCHR$(231)="FFFF7F7F3F1F0F03"
90 DEFCHR$(232)="FEFDFB07F7F7F7F7"
100 DEFCHR$(233)="7FBFDFE0EFEFEFEF"
110 DEFCHR$(234)="F7F7F7F707FBFDFE"
120 DEFCHR$(235)="EFEFEFEFE0DFBF7F"
130 DEFCHR$(224)="3C42819999B1423C"
140 DEFCHR$(225)="3C7FFFFF99B1423C"
150 DEFCHR$(226)="C8DF3F7F7F3F027E"
160 DEFCHR$(227)="13FBFCFFFEFC407E"
170 GOSUB1040
180 CLEAR:CLS:RANDOMIZE:BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
190 ' HENSUU
```

★モギテストだというのに，OFのネタを考えていたら，2時間16分27秒もかかってしまって，勉強する時間がなくなってしまった。これで明日は100点まちがいなし！（山口県長門市・早川恭右14才）……【影：1,000点満点のネ。】

```
200 KESU$="  "+BK$+"  "
210 GIBUN$="=="+BK$+"ｺｷ"
220 BOOM$="××"+BK$+"××"
230 TEKI$="ｷｷ"+BK$+"ｺｷ"
240 S=0:RO=1:TK=3:IMA=3
250 K$="♠♥"+BK$+"♦♣"
260 COLOR 5,0:CLS
270 FORI=1TORO*40
280 X=INT(RND(1)*10)*4
290 Y=INT(RND(1)* 5)*4
300 LOCATEX,Y
310 IFRND(1)>.5THENPRINTK$CSR(X,Y+2)K$ELSEPRINTK$CSR(X+2,Y)K$
320 NEXT
330 FORI=0TO38STEP2:PRINTCSR(I,0)K$CSR(I,20)K$;:NEXT
340 FORI=2TO18STEP2:PRINTCSR(0,I)K$CSR(38,I)K$:NEXT
350 '  HENSUU 2
360 X=2:Y=2:FORI=1TO3
370 X(I)=INT(RND(1)*18)*2+2
380 Y(I)=INT(RND(1)* 8)*2+2
390 NEXT:B=1:TEKI=0:XX=0::YY=0
400 '  GAME START
410 '        ｲｷﾏｯｾ~
420 '
430 '  ｼﾞﾌﾞﾝ MOVE
440 A$=INKEY$:CALL&H703
450 PRINTCSR(X,Y)KESU$
460 IFA$="4"THENXX=-2:YY=0ELSEIFA$="6"THENXX=2:YY=0ELSEIFA$="8"THENXX=0:YY=-2E
LSEIFA$="2"THENXX=0:YY=2
470 X=X+XX:Y=Y+YY:IFX>36THENX=36ELSEIFX<2THENX=2ELSEIFY<2THENY=2ELSEIFY>18THEN
Y=18
480 P=PEEK(&H9000+X+Y*40)
490 IFP=ASC("♠")THENBEEP:COLOR 5:FORI=135TO128STEP-1:B$=CHR$(I):PRINTCSR(X,Y)B
$;B$;BK$;B$;B$;:BEEPON:BEEPOFF:NEXT
500 COLOR 6
510 PRINTCSR(X,Y)GIBUN$
520 IFP=ASC("ｷ")THENBEEP:S=S+(RO*10):GOSUB810
530 '  TEKI MOVE
540 PRINTCSR(X(B),Y(B))KESU$
550 ON RO GOSUB 610,750,690
560 P=PEEK(&H9000+X(B)+Y(B)*40):IFP=ASC("=")THEN950
570 COLOR 4
580 PRINTCSR(X(B),Y(B))TEKI$
590 B=B+1:IF B>TK THEN B=1
600 GOTO430
610 '  TEKI SUB 1.
620 VX=SGN(X-X(B))*2:X(B)=X(B)+VX
630 P=PEEK(&H9000+X(B)+Y(B)*40)
640 IFP=ASC("♠")THENX(B)=X(B)+-VX
650 IFRND(1)>.3THENVY=SGN(Y-Y(B))*2:Y(B)=Y(B)+VY
660 P=PEEK(&H9000+X(B)+Y(B)*40)
670 IFP=ASC("♠")THENY(B)=Y(B)+-VY
680 RETURN
690 '  TEKI SUB 2.
700 IFRND(1)>.3THENX(B)=X(B)+SGN(X-X(B))*2
710 IFRND(1)>.5THENY(B)=Y(B)+SGN(Y-Y(B))*2
720 P=PEEK(&H9000+X(B)+Y(B)*40)
730 IFP=ASC("♠")THENCOLOR 5:FORI=135TO128STEP-2:B$=CHR$(I):PRINTCSR(X(B),Y(B))
B$;B$;BK$;B$;B$;:BEEPON:BEEPOFF:NEXT
740 RETURN
750 '  TEKI SUBE 3.
760 X(B)=X(B)+SGN(X-X(B))*2:Y(B)=Y(B)+SGN(Y-Y(B))*2:GOTO790
770 X(B)=INT(RND(1)*18)*2+2
780 Y(B)=INT(RND(1)* 8)*2+2
790 P=PEEK(&H9000+X(B)+Y(B)*40):IFP=ASC("♠")ORP=ASC("=")THEN770
800 RETURN
810 '  TEKI YARARE
820 YT=0:FORI=1TO5:PP=PEEK(&H9000+X(I)+Y(I)*40)
830 IFPP=ASC("=")THENBEEP:YT=I
840 NEXT:BEEPON:BEEPOFF
850 X(YT)=INT(RND(1)*18)*2+2:BEEPON
860 Y(YT)=INT(RND(1)* 8)*2+2
870 BEEPOFF:P=PEEK(&H9000+X(YT)+Y(YT)*40):IFP=ASC("♠") OR P=ASC("=")THEN850
880 BEEPON:BEEPOFF
890 TEKI=TEKI+1:IF TEKI<9 THEN RETURN
900 '  ROUND CLEAR
910 RO=RO+1:IF RO>3 THEN RO=1
920 FORI=1TO5:FORW=1TO7
930 COLOR W:LOCATE14,10:PRINT"ROUND CLEAR!";:NEXT:BEEP:NEXT:S=S+1000
940 GOTO250
950 '  MISS
960 FORI=1TO50:BEEPON:BEEPOFF
970 COLOR 7
980 PRINTCSR(X,Y)BOOM$
990 BEEPON:BEEPOFF
1000 COLOR 4
1010 PRINTCSR(X,Y)TEKI$
1020 NEXT:IMA=IMA-1:IF IMA>0 THEN 250
1030 GOTO1200
1040 '  TAITORU
1050 COLOR 5
1060 PRINT"
1070 PRINT"
1080 PRINT"
1090 PRINT"
1100 PRINT"
1110 PLOT(0,160)-(319,160),5:PAINT(0,161),5:X=29:XX=1
1120 COLOR 6:PRINTCSR(30,18)"=="CSR(30,19)"ｺｷ"
1130 FORI=1TO100:PLOT(RND(1)*319,RND(1)*100+40),RND(1)*7+1:NEXT
1140 COLOR 7:LOCATE15,10:PRINT"HIT ANY KEY"
1150 X=X+XX:IFX>35THENXX=-1
1160 IFX<2THENXX=1
1170 COLOR 6:PRINTCSR(X,18)" == "CSR(X,19)" ｺｷ "
1180 FORW=1TO25:NEXT
1190 IFINKEY$=""THEN1150ELSERETURN
1200 '  GAME OVER
1210 COLOR 6:CLS
1220 PRINT"
1230 PRINT"
1240 PRINT"
1250 PRINT"
1260 PRINT"
1270 PRINT"
1280 PRINT"
1290 PRINT"
1300 PRINT"
1310 PRINT"
1320 PRINT:PRINT:A$=" You score is"+STR$(S)+" "
1330 FORI=1TO20:COLOR 7:PRINTCSR(I,20)A$;:NEXT
1340 FORI=20TO1STEP-1:PRINTCSR(I,20)A$;:NEXT
1350 IFINKEY$=""THEN1330ELSE 180
1360 '
1370 '  END
```

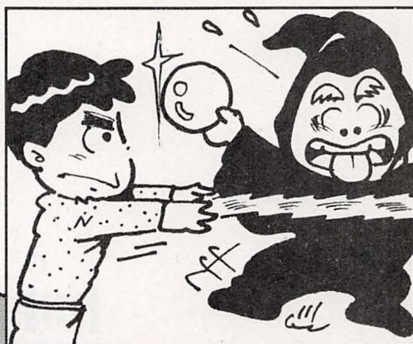
FP-1000/1100

★ベーマガ4冊たばねて，タオルでくるめば，マクラのできあがり。悪い夢を見ても僕は知りません。(愛知県豊橋市・重田真一12才)……【影：人は私を夢を食べるバクと呼ぶ。編：バグでしょ。影：なんだ，そうだったの，ハハハ。】

JR-100用

バビルおっとせ

阿南高専女子学生募集



ストーリー

かって，バビルII世によって倒されたはずの，悪の超能力者“よみ♡”が復活してしまった。彼は，地球征服のためにまず，宿敵バビルII世を倒さんと，世界中から強力な超能力者4人を集め，バビルの塔へ向かった。しかし，そこにバビルII世はおらず，その息子の“おっとぅ”がいた。親父は三つのしもべと温泉へ行っちゃったので，“おっとぅ”は，しかたなく地球を守るために“よみ♡”と戦っちゃうのでした。

地球の守りかた

“おっとぅ”君は[Q][J][H][;]の各キーで上下左右に動きます。動ける範囲は画面の左半分だけです。敵とは1人ずつ対戦して，5人目が“よみ♡”です。敵は画面の右半分の範囲で移動します。真ん中の1キャラ分は共有圏で自分も敵も腕まで入れます。

自分のサイドには，いくつかかがり火がたかれていますが，炎の部分を後ろから手で押してやると，炎が前方へ飛んで行きます。これが火炎放射もどきです。炎はそのときの体力によって飛ぶ距離がちがってきますが，敵に当たると敵の体力が減ります。[Z]キーを押すと，敵のまわりに照準が現れます。照準が敵の体の一部分と重なったら[X]キーを押してください。敵にダメージを与えられます。これがサイコキネシスです。敵もサイコキネシスを使ってくるので，このときは自分の体と照準が合ってないときに[X]キーを押してかわしてください。

敵が前のほうによってきて，腕が共有圏に入って来たとき，自分の腕で敵の腕に触れると，敵の体力が激減します。これが電撃です。

敵は基本的に，サイコキネシスと火炎放射を使って攻撃してきます。火炎放射のときは，それをする前に敵の腕が光ります（このとき，電撃は効かない）。3人目からは，妙な超能力を使ってきます。

共有圏に，たまにエネルギー・カプセルが現れます。取ると体力が回復するので，敵より早く取りましょう。相手の体力が0以下になるとあなたの勝ちで，つぎの敵が現れます。自分の体力が0になるか，TIMEが0になるとゲーム・オーバーです。なお，このゲームに得点はありません。あしからず。

プログラムについて

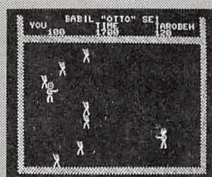
今回はマシン語を使わなかったので，少し遅いと思います。何しろ週に1度しかJRが使えなかったので，プログラムはぐしゃぐしゃです。よくIF文より計算型GOTOを使えとCHECKER FLAGでおっしゃられますが，処理の内容によってはIF文のほうが速いときも多くありますので，IF文を使っているところがあります。

改造の手びき

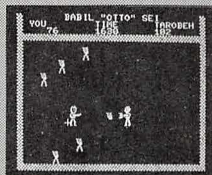
むずかしく作ってしまったので，TやEの初期値をあげて，E1の値をさげてやると良いでしょう。

最後に

JRの投稿が減ってきているらしいので，皆さんがんばってプログラムを作りましょう。キーの利きが悪くても何回も押していれば元にもどります。要は，プログラムを作ることです。



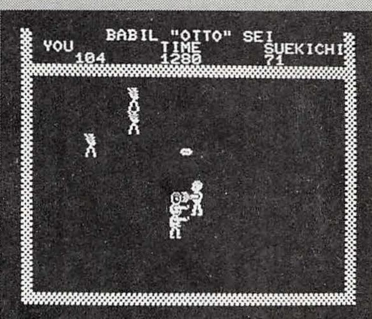
◀《写真1》ゲーム・スタート！最初の敵はタロベイだ!!



◀《写真2》それっ！火炎放射だ!!タイミングが決め手！



◀《写真3》やったゾ！タロベイを倒したゾ！この調子だ



▲《写真4》エネルギー・カプセルがでた。でも敵の攻撃が



◀《写真5》自分の体力が0以下になったらゲーム・オーバー

★やっほー影さん年賀状何枚きましたか？たぶん年賀状より不幸の手紙のほうが多かったでしょう！図星でしょう!!（静岡県島田市・カゲさんの分身君15才）……【影：じつは，不幸の手紙の年賀ハガキが当たったのだ!!】

バビルおっと世のプログラム・リスト

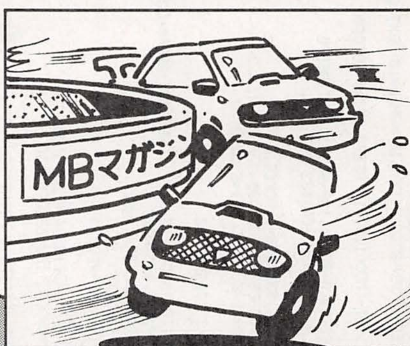
```
10 V=$C100:OPTIONCMODE1:GOSUB3000:A$=CHR$(17):B$=CHR$(20)
20 C$="●"+A$+B$+B$+"●●"+A$+B$+"●":K$=" "+A$+B$+"  "+A$+B$+B$+" "
25 G$=" "+A$+B$+B$+"  "+A$+B$+" ":I$="&"+A$+B$+B$+"'("+A$+B$+")"
30 M$=" "+A$+B$+"!"+CHR$(34)+A$+B$+B$+"#"
35 D$="$"+A$+B$+"%":F$="++"+A$+B$+B$+"++"+A$+B$+B$+"++"
40 CLS:LOCATE11,8:PRINT"BABIL OTTOSEI":BEEP1:BEEP0
45 LOCATE17,8:PRINT"PUSH [S] KEY!":PICKK:IFK<>83GOTO40
50 R=1:E=100:T=1701
70 B=0:Y=5:X=5:C=0:O=20:M=26:Z=0:E1=100+R*20
90 GOSUB1000
100 IF(E<1)+(E1<1)GOTO1300
103 Y1=Y:X1=X:PICKK
105 X=X+(K=59)-(K=75):Y=Y+(K=76)-(K=79):IFX>14 X=14
110 LOCATEY1,X1:PRINTK$;
120 W=PEEK(V+X+Y*32):J=PEEK(V+X+Y*32+33)
130 I=PEEK(V+X+Y*32+64):IFW+J+I<>0 GOSUB200
150 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);M$;:IFC>0 GOSUB250
160 GOSUB400:IFRND(10)<RGOSUB400
170 PICKK:IFK=90 GOSUB600
175 T=T-1:IFMOD(T,10)=0LOCATE2,13:PRINTT;" ";:IFT=0GOTO1290
180 GOTO100
200 IF(J=$84)*(X1<X)*(C=0) GOTO240
210 IFJ=$87 POKE1,255:BEEP:POKE1,170:BEEP:E1=E1/5*4:GOTO340
220 IF J=$8C E=E+12:B=0:BEEP:GOSUB330:RET
230 X=X1:Y=Y1:RET
240 C=E/16:P=X+1:Q=Y+1:X=X1:Y=Y1:E=E-1
245 LOCATEQ+1,P:PRINT" ";:GOTO330
250 FORI=1TO4:LOCATEQ,P:PRINT" ";:P=P+1:W=PEEK(V+P+Q*32)
260 IFW<>0 GOTO300
270 LOCATEQ,P:PRINTFLD(1);"$";:NEXT:C=C-1:IFC>0RET
280 LOCATEQ,P:PRINT" ";:RET
300 I=4:NEXT:C=0:IF(W<$86)+(W>$8A) P=P-1:GOTO280
310 LOCATEQ,P:PRINTFLD(1);"+";:FORJ=100TO140:POKE1,J:BEEP1:BEEP0:NEXT
320 POKE1,170:E1=E1-8:GOSUB340:GOTO280
330 LOCATE2,5:PRINTE;" ";:RET
340 LOCATE2,23:PRINTE1;" ";:RET
400 GOTO700
405 LOCATEO,M:PRINTG$;:I=RND(3)-1:J=RND(3)-1
410 IFRND(5)=0 J=Y-O:J=SGN(J):IFRND(2)=0 I=-1
415 IF(B>0)*(RND(2)=0) J=H-O-1:J=SGN(J):I=-1
420 O=O+J*((O+J>3)*(O+J<21)):M=M+I*((M+I<31)*(M+I>15))
425 IF(B>0)*(O=H-1)*(M=16) E1=E1+20:B=0:BEEP:GOSUB340
430 LOCATEO,M:PRINTFLD(1);I$;:IF(R>3)*(RND(12)<R)LOCATEO,M:PRINTC$;
435 IFZ>0 Z=Z-1:LOCATEO+1,M-1:PRINTFLD(1);"*":BEEP1:BEEP0:IFZ=0 GOTO500
440 IF(ABS(O-Y)<3)*(RND(20)<E1/18+R)*(Z=0)Z=8-R
450 IFRND(40)<=R/2 GOTO660
470 RET
500 J=5+E1/7:E1=E1-1:GOSUB340
505 FORI=M-1TOM-JSTEP-1:LOCATEO+1,I:PRINT"▒":K=I
507 W=PEEK(V+O*32+I+31)
510 IF(W<>0)*(W<>94)K=I:I=M-J
520 NEXT:FORI=M-1TOKSTEP-1:LOCATEO+1,I:PRINT" ";:NEXT
525 IF(W=$85)*(RND(10-R)=0)LOCATEO,K-1:PRINTK$;:RET
530 IF(W<$80)+(W>$83)RET
540 LOCATEO+1,K-1:PRINTFLD(1);"+";:FORI=30TO99:POKE1,I:BEEP1:NEXT
550 BEEP0:POKE1,170:E=E-E1/12:GOTO330
600 I=0
605 J=O+RND(3):K=M+RND(4)-2:A=PEEK(V+J*32+K)
610 LOCATEJ,K:PRINT"+";:BEEP1:BEEP1:GOSUB330
615 FORW=0TO25:PICKN:IFN=88 W=30:NEXT:GOTO630
620 NEXT:BEEP0:POKEV+J*32+K,A:I=I+1:E=E-1:IFI>4 RET
625 GOTO605
630 POKEV+J*32+K,$8B:FORI=50TO90:POKE1,I*2:BEEP1:NEXT:BEEP0
640 POKE1,170:POKEV+J*32+K,A:IF(A>$8A)+(A<$86)RET
650 E1=E1-$8D+A:GOTO340
660 I=0
665 J=Y+RND(3):K=X+RND(4)-1:A=PEEK(V+J*32+K)
670 LOCATEJ,K:PRINT"+";:BEEP1:FORW=0TO3:PICKN:IFN=88 W=10:NEXT:GOTO690
675 GOSUB340:NEXT
680 POKEV+J*32+K,A:I=I+1:E1=E1-(MOD(I,3)=1):BEEP0:IFI>9 GOTO690
685 GOTO665
690 POKEV+J*32+K,$8B:FORI=80TO120:POKE1,I*9:BEEP1:NEXT:BEEP0
693 POKE1,170:POKEV+J*32+K,A:IF(A<$80)+(A>$83)RET
695 E=E-$88+A:GOTO330
700 IFB>0 B=B-1:POKEG,78:POKEG,$8C:IFB=0 POKEG,0
710 IFRND(10)=0IF(R=3)+(R=5)GOSUB750:GOTO405
720 IF(RND(E1/3+30)=1)*(R>1)*(B=0)H=RND(16)+6:GOTO770
730 GOTO405
750 I=RND(574)+$C1A1:IFPEEK(I)<>0GOTO750
760 POKEI,$5E:RET
770 FORI=140TO170:BEEP1:NEXT:B=15:G=V+15+H*32:POKEG,$8C:BEEP0:GOTO405
1000 CLS:FORI=$C100TO$C3FF:POKEI,$6D:NEXT
1010 FORI=0TO22:LOCATEI,1:PRINTSPC(30);:NEXT
1015 FORI=0TO31:LOCATE3,I:PRINT"※";:NEXT
1020 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);M$:J=5+RND(2)
1030 K=RND(12)+3:LOCATEJ,K
1035 IFPEEK(V+K+J*32)+PEEK(V+K+J*32+32)<>0 GOTO1030
1040 PRINTFLD(1);D$;:J=J+2+RND(3):IFJ<22GOTO1030
1050 GOSUB330:GOSUB340
1060 RESTORE4990+R*10:READN$:LOCATE1,2:PRINT"YOU";SPC(8);"TIME";
1070 PRINTSPC(6);N$:LOCATE0,8:PRINT'BABIL "OTTO" SEI'
1080 RET
1290 LOCATE7,10:PRINT"TIME OUT"
1300 IFE1<1GOTO1400
1310 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);F$;:FORI=0TO255STEP11:POKE1,I:BEEP:NEXT
1320 LOCATE9,8:PRINT"♥GAME OVER♥":POKE1,170
1330 LOCATE17,5:PRINT"REPLAY [RETURN]"
1340 PICKK:IFK=13 GOTO40
1350 GOTO1340
1400 LOCATEO,M-1:PRINTFLD(1);F$
1410 FORI=255TO0STEP-11:POKE1,I:BEEP:NEXT:POKE1,170
1420 LOCATE9,5:PRINTN$;" O TAOSHITA!"
1425 IFR=5GOTO1450
1430 FORI=0TO1000:NEXT:R=R+1:E=E+70+R*15:GOSUB330:GOTO70
1450 FORI=40TO0STEP-1:POKE1,I*20:BEEP:NEXT
1460 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:LOCATE5,8:PRINT"ARIGATO SAN!!"
1470 LOCATE7,7:PRINT"ANTA WA ERAI.":LOCATE9,9:PRINT"YOH YATTA."
1490 LOCATE15,3:PRINT"KONO GAME OMOROKATTA KAI?"
1500 LOCATE17,5:INPUT"INPUT YES OR NO",I$:IFI$="NO"GOTO1520
1510 LOCATE19,5:PRINT"HONA SAINARA....":END
1520 CLS:FORI=0TO55:LOCATERND(22),RND(28):PRINT"AHO";:NEXT
1530 A=USR($E400)
3000 FORI=$C000TO$C067:READH$:H$="$"+H$:POKEI,VAL(H$):NEXT:RET
3010 DATA14,2A,55,41,4D,45,41,22,3C,40,9F,9F,C0,FE,7C,00
3020 DATA00,04,F4,F8,00,00,00,00,38,6C,66,C6,C6,C6,84,E7
3030 DATA94,4C,2A,54,2A,36,1F,0E,08,1C,22,22,22,41,41,41
3040 DATA14,2A,55,7F,4F,FE,7C,18,00,20,2F,1F,00,00,00,00
3050 DATA3E,03,F9,F9,02,7E,3E,1C,1C,36,36,36,63,63,21,E7
3060 DATA50,28,15,2A,15,28,50,00,91,40,4A,38,9D,10,42,95
3070 DATA00,00,7E,D5,AB,7E,00,00
5000 DATA"TAROBEH"
5010 DATA"SUEKICHI"
5020 DATA"HIKOROKU"
5030 DATA"TAGOSAKU"
5040 DATA"YOMI ♥"
```




★ぼくは見た！国道の押しボタン信号機のボタンで連射の練習をして，交通をマヒさせていた影さんを…。(香川県三豊郡・**大平真弘14才**)……**【影：この前，絶好調で，秒間16発連射したら，信号が変わらなくなったゾ!!】**

JR-200用

カーレースでポン！



よっちん

◉内容

3Dカーレース風のゲームを作ってみました。キャラが小さく，スピードも遅くなってしまったので迫力にかけますが，まあ，こんなもんでしょう。

CHECKER FLAG

編：カーレースでポン！とはずいぶんと軽いゲーム名ですね。
影：アッ，スッポン！
Dr.D：(影を無視して)3Dタイプのカーレースは作りかたさえじょうずならば，BASICでもけっこうおもしろいのが作れる。
編：このゲームは車の大きさが，ちょっと小さいので迫力がいまいちですね。
Dr.D：できればスピード・メータもほしいところだが，短いプログラムながら良くできているぞ。

《第1表》プログラムの流れ

4～	タイトル表
10～	初期設定，画面
150～	自分の車移動
200～	スコア表示，etc.
270～	コース移動
390～	敵の車移動
470～	クラッシュ時の処理
540～	ゲーム・オーバー処理
590～	ゴール処理
650～	タイム・オーバー処理
690～	データ読み込みデータ

◉遊びかた

車をじょうずに操作して，コースをはみだしたり，敵の車にぶつかったりしないようにして，制限時間内（約5分間）でゴールまで走りぬいてください。

車は4台までで，車がなくなったり，時間切れになったり，また，ゴールするとゲーム・オーバーとなります。

《第2表》変数表

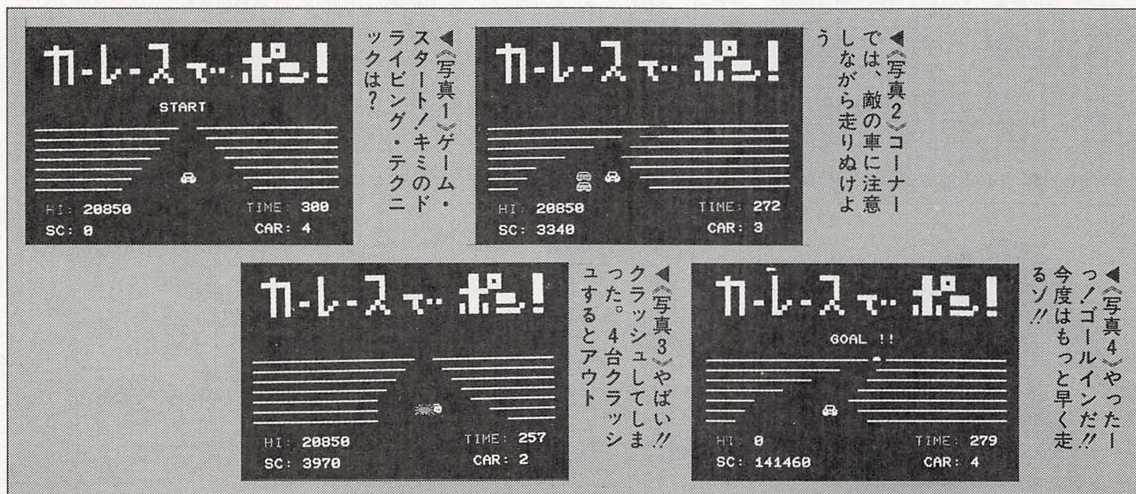
X	自分の車のX座標
C	車の残りの数
D	走った距離
HI	ハイスコア
SC	スコア
SP	スピード
T	残り時間
X1～X7	(上から順に)コースのX座標
R	コースのカーブのしかた
XX	敵の車のX座標
P	敵の車の位置

◉操作方法

カーソル・キーの←→で車が左右に移動，↑↓でスピードが上下します。

スピードは速いほうが得点が高く，ゴールにも早く着いたほうが高い得点が入ります。

★　★



◀《写真1》ゲーム・スタート！キミのドライビング・テクニックは？

◀《写真2》コーナーでは，敵の車に注意しながら走りぬけよう

◀《写真3》やばい!!クラッシュしてしまった。4台クラッシュするとアウト

◀《写真4》やったーっ！ゴールインだ!!今度はもっと早く走るゾ!!

★MZ－1500用のソフトは，RPGなどが少ないですね。せっかくQDを付けているんですからもっとソフトをだしてください。(神奈川県鎌倉市・師岡浩臣14才)……【編：すぐに「迷宮への扉」を買いに行くべし!!】

カーレースでポン！のプログラム・リスト

```
1 REM ■■■■ カーレース デ ポン ! ■■■■
2 RANDOMIZE
3 GOSUB 700
4 REM ■■■ タイトル ■■■
5 COLOR 3,0,0:CLS:POKE $CA00,0:LOCATE 0,3
6 PRINT " ▄▄▄  ▌  ▀▀▌   ▀▀▀  ▀"
7 PRINT " ▌▌  ▌  ▌   ▄▄▀▀  ▄"
8 PRINT " ▌▌▄▄ ▀  ▀▀ ▄ ▀ ▌ ▀"
9 PRINT " ▌▌  ▙  ▀▄  ▘  ▌▌▀ ▄▄▀▄"
10 REM ■■■ ショキ セッテイ ■■■
20 SP=6:SC=0:C=4:T=300:P=0:D=850
30 X=15:X1=13:X2=12:X3=11:X4=10:X5=9:X6=8:X7=7
40 COLOR 2,,0:LOCATE 1,19:PRINT "HI:":LOCATE 22,19:PRINT "TIME:"
50 COLOR 5:LOCATE 1,21:PRINT "SC:":LOCATE 23,21:PRINT "CAR:"
60 COLOR 7:LOCATE 4,19:PRINT HI:LOCATE 5,21:PRINT "0    "
70 LOCATE 27,19:PRINT T:LOCATE 27,21:PRINT C
80 COLOR 7:FOR I=11 TO 17:FOR II=0 TO 31:LOCATE II,I:PRINT "—":NEXT :NEXT
90 FOR I=1 TO 7:FOR II=1 TO I+I:LOCATE 15+II-I,10+I:PRINT " ":NEXT :NEXT
100 COLOR 5,,1:LOCATE X,16:PRINT "AB"
110 COLOR ,,0:LOCATE 13,9:PRINT "START"
120 IF STICK(0)<>32 THEN 120
130 FOR I=1 TO 3:SOUND 500,5:SOUND 0,50:NEXT :SOUND 1000,30
140 LOCATE 13,9:PRINT "     "
150 REM ■■■ ジブン ノ クルマ ■■■
160 BEEP 1:S=STICK(0):BEEP 0
170 X=X+(S=28)-(S=29)
180 COLOR 5,,1:LOCATE X,16:PRINT "AB"
190 IF (X<X6+2) OR (X6+12<X) OR (P=6 AND XX-2<X AND X<XX+2) THEN 480
200 REM ■■■ スコア etc. ■■■
210 SP=SP+(S=31 AND SP<6)-(S=30 AND SP>0)
220 FOR I=0 TO SP*20:NEXT
230 COLOR 7,,0:LOCATE 27,19:PRINT INT(T):T=T-.3-SP/50
240 IF T<0 THEN 660
250 D=D-1:IF D=0 THEN GOTO 600
260 SC=SC+100-SP*10:COLOR 7,,0:LOCATE 4,21:PRINT SC
270 REM ■■■ コース ■■■
280 IF MOD(D,4)=0 THEN R=RND(0)
290 X7=X6-1:X6=X5-1:X5=X4-1:X4=X3-1:X3=X2-1:X2=X1-1
300 X1=X1+(R>.6 AND X1<19)-(R<.4 AND X1>7)+(R>.8 AND X1<19)-(R<.2 AND X1>7)
310 COLOR 7:LOCATE X1,11:PRINT "—— ——"
320 LOCATE X2,12:PRINT "——     ——"
330 LOCATE X3,13:PRINT "——       ——"
340 LOCATE X4,14:PRINT "——         ——"
350 LOCATE X5,15:PRINT "——           ——"
360 LOCATE X6,16:PRINT "——             ——"
370 LOCATE X7,17:PRINT "——               ——"
380 IF X6+2>X OR X6+12<X THEN 480
390 REM ■■■ テキ ノ クルマ ■■■
400 COLOR 3,,1:P=P+1:ON P GOTO 410,420,420,430,430,430,430,460
410 XX=X1+2:LOCATE XX,11:PRINT "CD":GOTO 160
420 LOCATE XX,10+P:PRINT "EF":GOTO 160
430 LOCATE XX,10+P:PRINT "GH"
440 IF P=6 AND XX-2<X AND X<XX+2 THEN 480
450 GOTO 160
460 P=0:GOTO 160
470 REM ■■■ クラッシュ ■■■
480 COLOR 2,,1:LOCATE X,16:PRINT "IJ"
490 FOR I=100 TO 1000 STEP 200:SOUND I,1:SOUND I-50,1:NEXT
500 FOR I=1000 TO 100 STEP -200:SOUND I,1:SOUND I-50,1:NEXT
510 COLOR ,,0:LOCATE X,16:PRINT "  ":SOUND 0,250
520 C=C-1:COLOR 7:LOCATE 27,21:PRINT C:IF C=0 THEN C=4:GOTO 550
530 T=T-10:X=X6+7:P=0:SP=6:GOTO 160
540 REM ■■■ ゲーム オーバー ■■■
550 COLOR 2:LOCATE 11,9:PRINT "GAME OVER "
560 IF STICK(0)<>32 THEN 560
570 IF SC>HI THEN HI=SC
580 SOUND 1111,10:GOTO 5
590 REM ■■■ ゴール ■■■
600 COLOR 5,,0:LOCATE 13,9:PRINT "GOAL !!"
610 SOUND 500,5:SOUND 0,5:SOUND 500,4:SOUND 0,2:SOUND 500,4:SOUND 1000,30
620 SC=SC+INT(T*50)*10:COLOR 7:LOCATE 4,21:PRINT SC
630 FOR I=1000 TO 3000 STEP 500:SOUND I,1:NEXT
640 SOUND 0,100:GOTO 550
650 REM ■■■ タイム オーバー ■■■
660 COLOR 2,,0:LOCATE 11,9:PRINT "TIME OVER"
670 FOR I=1 TO 3:SOUND 880,20:NEXT :SOUND 0,100
680 GOTO 550
690 REM ■■■ データ ■■■
700 FOR I=$C408 TO $C457:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT :RETURN
710 DATA 07,08,08,1d,27,3c,3f,1c,e0,10,10,b8,e4,3c,fc,38
720 DATA 00,00,03,07,07,00,00,00,00,00,c0,e0,e0,00,00,00
730 DATA 00,07,08,1f,13,1f,0c,00,00,e0,10,f8,c8,f8,30,00
740 DATA 0f,10,3f,3f,25,3f,1c,00,f0,08,fc,fc,A4,fc,38,00
750 DATA 12,88,67,1f,ff,1f,67,8a,48,11,e6,f8,ff,f8,e6,51
```

評…つぐ美ちゃんらしいね（編）

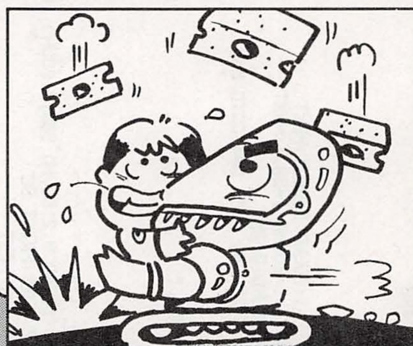


by TOHT

★ぼくの友人には，今だに「ポートピア」を解けず，「ロードランナー」に燃えている，時代遅れの人間がいる。（千葉県君津郡・谷本　睦14才）……【編：困ったときには，BMバックナンバーやチャレンジAVGなどがあるよ!!】

M5(BASIC-I)用

スベランカ
SUBERANCA



岡村　克宣

★Story

ここはとある街。ある日，この街の子供たちがつぎつぎに消えるという事件が起こった。その数23人。困りはてた警察当局は，子供たちを捜しだすために消えた子供たちと同じくらいの年令のアンドロイドを使用することにした。

あなたはそのアンドロイド。この街から消える24人目の子供となり，消えた23人の子供たちを見つけだすのが使命なのだ。

★How to play

アンドロイドを操作して，今回は23人のうち8人の子供を見つけだしてください。

さて，何が「すべらんか」なのかといいますと，この世界はとにかくすべるのです。床がまるでトラップかのごとくすべりまくるのです(こら!! 受験生の私が一体何をやっとるのだ!!)。

この世界（パート1）では床がくずれます。しかも，そのくずれた床はコンピュータによってつぎつぎに再生されてゆくのです。そして，そのコンピュータは，1ラウンドに1か所，どこかの床に隠されています。そこを上から[Z]キーで一撃!! すると，すべての活動は停止し隠されていた子供が1人発見されて1ラウンド・クリアとなります。

8人子供を発見するとパート1は終了します。くずれかけている床に当たるとアンドロイドは壊れ，3体のアンドロイドが壊れるとゲーム・オーバーです。

再プレイはリターン・キーです。

★How to win

とにかく操作になれるしかないでしょう。と，いいたいところですが，このゲームにはあまりにも安易な「空中遊泳」という隠れテクがあります。しかし，それを使ってもあまり意味はありません。なぜなら，このコンピュータは決まった場所で，しかも完全に立ち止まって[Z]キーを押さないと機能が停止しないのです。

では，そんな場所をどうやって捜すのか，じつは，横方向だけはわかるのです。そして，その鍵は，床の再生にあるのです（縦方向はしらみつぶしに捜さなきゃならないんだよー!!）。

★Program

まず，**リスト1**（キャラクタ&音楽データ）を打ち込んでセーブし，つぎに**リスト2**（メイン・プログラム）を打ち込んで，すぐあとにセーブします。

ロードするときは，**リスト1**を「CHAIN」でロードすれば，自動的に**リスト2**がロードされてゲームがスタートします。

なお，**リスト1**はパート2以降も共用の予定です。

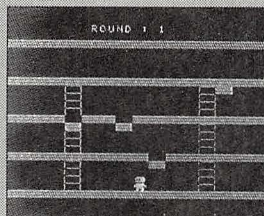
★Last comment

'86/11月，12月，'87/1月と，送ったプログラムがことごとく載っている!! これはM5ランダム・コーナー行きの前兆だ!! と，あわてて受験もかなぐり捨ててプログラムしました。

こういったせっぱ詰まったときなので，次回は卒業後になると思います。もちろん，あと15人の子供をたすけだすために…。

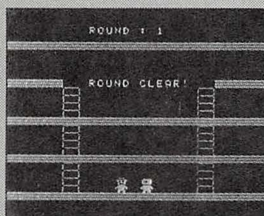
それまでランダム・コーナー行きは見送ってくださあぁいっ!!

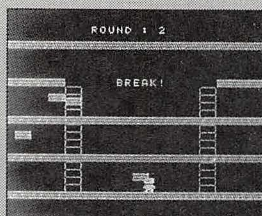
参考：アイレム「スペランカー23の鍵」



▲《写真1》スタート!! 床が落ちてくるから注意しよう

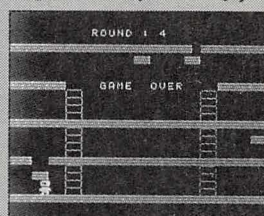
▼《写真2》コンピュータを見つけたら子供が1人もどってくる





▲《写真3》落ちてくる床に当たると1人減ります。注意!

▼《写真4》3人やられるとゲーム・オーバーです



★編さん，影さん，つぐ美さん，みんな同じところで働いているのに，どうして影さんだけが貧乏なんですか？(香川県善通寺市・沙羅魔伝14才)……【影：どうしてなんだ？ 編集長：給料があるだけでもありがたいと思いなさい。】

《リスト1》SUBERANCAのデータ・リスト

```
5 clear 256,&7FE7
10 print "USL":poke &701A,0:gosub 6000
20 let S=0:let E=27:let F=0:gosub 5000
30 let S=&D0:let E=&E3:let F=1:gosub 5000
40 for I=0 to 7:read S,E
50 scod I,S:scol I,E:next
60 vpoke &3B9A,&70:vpoke &3B9B,&B0
70 vpoke &3B9C,&50:mag 2
80 print "NNNS U B E R A N C A"
90 print "NNN←←←twenty - three children"
100 print "NNNNProgram by KNK"
110 print "NNNN←Now loading"
120 print "N→→→main program.N"
130 chain
4999rem ***** CHARA SET *****
5000 for I=S to E:read D$
5010 if D$="" then if F=0 then let D$="0000000000000000" else goto 5030
5020 stchr D$ to I,F
5030 next:return
5999rem ***** MUSIC SET *****
6000 for I=0 to 23:read D$
6010 poke &7FE8+I,val("&"+D$)
6020 next:return
7999rem ***** MUSIC DATA *****
8000 data 41,60,0c,21,01,05,03,06
8010 data 05,01,03,20,08,21,60,10
8020 data 01,05,08,06,85,20,81,04
9999rem ***** CHARA DATA *****
10000 data 000f1f1a1a1f0f00,0f1f3f3f0f0f0e1e,00f0f8f8f8f8f000,f0f8fcecf0f070f0
10010 data 000f1f1f1f1f0f00,0f1f3f370f0f0e0f,00f0f85858f8f000,f0f8fcfcf0f07078
10020 data 000f1f1a1a1f0f00,6f7f3f0f6f7f7f00,00f0f8f8f8f8f000,f0fcfef6f0fefe06
10030 data 000f1f1f1f1f0f00,0f3f7f6f0f7f7f60,00f0f85858f8f000,f6fefcf0f6fefe00
10040 data 1d2262809885805d,559d808050310906,e0101804c40a02c1,45c2020204241 8e0
10050 data 0708182023504083,a243404020241807,b844460119a101ba,aab901010a8c9060
10060 data ffffaaffff55ffff,,ffffaaffff55ffff,
10070 data ffffaaffff55ffff,,,,,,,
10080 data 07081f1d0d0f0c07,0f1f3f37070f0e0e,e010f8b8b0f030e0,f0f8fcece0f07070
10090 data ,,,,,,7f80808080808080,fe01010101010101
10100 data 0,3,16,8,16,8,16,8,24,7,24,7,24,7,24,7
```

《リスト2》SUBERANCAのメイン・プログラム・リスト

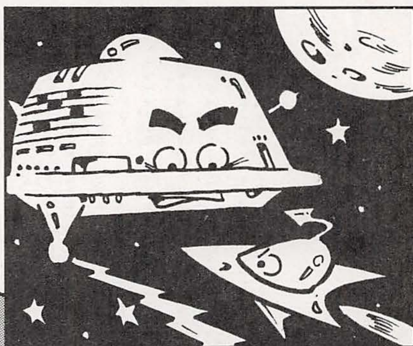
```
10 dim BX(3),BY(3)
20 randomize:let R=1:let A=3
25 let H=rnd(15)+8:let L=rnd(3)*40+40
30 let X=120:let Y=160
40 cls:for I=0 to 3:print rpt$(32,"み")"CCCCC↑";:let BX(I)=0:next
50 print rpt$(32,"み")
60 print "CCK→→ROUND :" R
70 for I=0 to 1:for J=1 to 3
80 print cursor(I*16+7,J*5+3)rpt$(4,"♥◆↓←←"):next:next:let I=0:let J=0:gosub 530
90 loc 0 to X,Y
100 let K=peek(&702B)
110 if K<>54 and K<>55 then let VX=VX+sgn(VX)*(abs(VX)>1):goto 140
120 scod 0,-(K=55)*4
130 let VX=VX+(K=54)-(K=55)
140 let X=X+VX:if X<0 or X>240 then let X=-(X>240)*240:let VX=0
150 if X mod 8=0 and abs(VX)=1 then let VX=0
160 if(X mod 128)<>56 then goto 200
170 if K=51 and Y>40 then let VY=-8
180 if K=46 and Y<160 then let VY=8
190 if VY<>0 then let Y=Y+VY:if Y mod 40=0 then let VY=0
200 if BX(I)<>0 then goto 260
210 let BX=(rnd(14))*2+1
230 let BY=rnd(3)*5+2
240 print cursor(BX,BY);"  ";
250 let BX(I)=BX*8:let BY(I)=BY*8
260 loc I+4 to BX(I),BY(I)
270 let BY(I)=BY(I)+4:if BY(I)mod 40=8 then let BX(I)=0:loc I+4 to-20,-20
280 if abs(X-BX(I))<9 and abs(Y-BY(I))<5 then goto 460
290 let I=I+1:if I>3 then let I=0
300 if H+J<31 then print cursor(H+J,2)rpt$(4,"み←↓↓↓↓↓");else let F=F or 1
310 if H-J>0 then print cursor(H-J,2)rpt$(4,"み←↓↓↓↓↓");else let F=F or 2
320 let J=J+1:if F=3 then let J=0:let F=0
330 if H*8=X and L=Y and K=33 and VX=0 then goto 350
340 goto 90
350 poke &7068,14:for J=0 to 99:vpoke &3B9A,&F0
360 for I=0 to 3:loc I+4 to-20,-20:next:vpoke &3B9A,&70:next
370 vpoke &3B9B,R*16+64
380 print cursor(13,20)"りれ↓←←るろ";
390 loc 0 to 128,160:scod 0,0
400 print cursor(7,7)"   ROUND CLEAR!M "
410 gosub 560:for I=0 to 9999:next
420 let R=R+1:if R<9 then goto 25
430 print cursor(7,7)" CONGRATULATIONS! "
440 print cursor(7,12)"  TO BE CONTINUED "
450 goto 520
460 print cursor(7,7)"M←←←BREAK!M "
465 loc 0 to X,Y:let VX=0:let VY=0
470 poke &7068,14:gosub 590
480 let A=A-1:if A=0 then goto 510
490 print cursor(7,12)"M    LAST :" A "M "
500 for I=0 to 4999:next:goto 30
510 print cursor(7,7)"M    GAME  OVERM "
520 if peek(&702B)=8 then goto 20 else goto 520
530 poke &7064,&E8:poke &7065,&7F
540 poke &7066,13:poke &7067,14
550 poke &7068,0:return
560 poke &7064,&F6:poke &7066,12
570 poke &7067,10:poke &7068,0
580 return
590 out &20,&E4:for J=&F0 to &FF
600 out &20,J:for I=0 to 20
610 vpoke &3B9A,&80:vpoke &3B9A,&70
620 next:next:return
```

M 5

★私の父は，子供のころ無口だったので，今だに声変わりしていない。（福島県三河市・**影さんの家は台風のたびに住所が変わる14才**）……**【つぐ美**：じゃあ，私が男だったら，声変わりしなかったでしょうね。**影**：どこが？**】**

M5(BASIC-G)用

バジリスク
BASILISK



皆川　大

ぷろろーぐ

宇宙暦007X年，銀河支配をもくろむＺＯＮＥ（ゾーン）星人は，巨大戦艦ＢＡＳＩＬＩＳＫひきいるＢＡＳＩＬＩＳＫ軍を地球に送り込んできた。地球防衛軍は，これを迎え撃つため新型の宇宙戦闘機の開発に着手した。君は，最新鋭戦闘機Ｍ５型に乗り込みＢＡＳＩＬＩＳＫ軍を迎え撃つべく飛び立ったのであった。

あそびかた

SPACE キーでスタートします。↑↓←→で，自機を上下左右に動かしてください。SHIFT キーでビーム発射です。敵は数種類いますが，とくにヘビ型と大型戦艦には，注意が必要です。これらは，１発では破壊できません。ある場所に何発か打ち込んでください。ほかにも…まあ，あとはやってみてのお楽しみとゆーことで。

《第１表》主な変数

ＴＫ( )	敵のエネルギー
Ｓ( )	敵の動きの制御
ＣＤ( ) ＣＭＤ	攻撃パターン用コマンド
ＩＸ	コマンド・インデックス
Ｘ，Ｙ	自機の位置
ＦＬＡＧ	敵の出現フラグ
ＨＳ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
ＪＫ	自機の残り数
Ｔ	敵のスプライト番号
ＴＭ	敵弾のスプライト

ぷろぐらむのしくみ

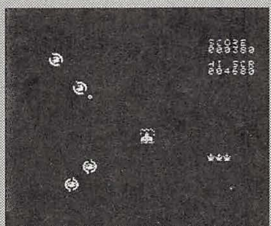
プログラムはメインとサブとにわかれています。サブは，おもにキャラクターの設定を行なっています。メインは敵の動きを割り込みで処理しています。

《第２表》各部の説明

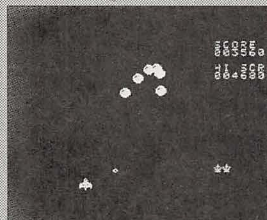
1010～	初期設定
1160～	メイン（当たり判定＆自機の移動）
1360～	ビーム発射
1430～	自機の爆発
1630～	命中処理
1760～	敵の攻撃（コマンド）
1870～	敵弾発射
1970～	敵の攻撃（分岐）
2000～	回転する敵
2200～	リサージュの敵
2600～	ヘビ型
2790～	大型戦艦
2920～	敵の爆発
3080～	ゲーム・オーバー処理
3130～	デモ
3280～	画面設定
3410～	ミュージック



◀《写真１》ゲーム・スタート！敵の動きをよく見てひたすら撃て!!



▲《写真２》やった!!バリアを手に入れたぞ!!これは強力なアイテムだ！



▼《写真３》こいつは，１発では死なないぞ!!根気よく攻めよう



▶《写真４》デカキャラだ!!これは敵の撃ってくるタイミングが勝負

《リスト１》BASILISKのキャラクタセット・プログラム・リスト

```
1000 !■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 !■                  ■
1020 !■  CHR SET PROGRAM ■
1030 !■                  ■
1040 !■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1050 len 20:stchr
1060 console 0,0
1070 print "[illegible]"
1080 bcol 0
1090 for I=&20 to &38 step 8
1100 color I,&60
1110 next
1120 for I=&40 to &78 step 8
1130 color I,&40
1140 next
1150 view:mag 2
1160 restore $CHR.DATA
1170 for I=&00 to &83
1180 read A$
1190 stchr A$ to I
1200 next
1210 scod 0,0:scol 0,14
1220 for I=1 to 2
1230 scod I,4:scol I,4
1240 next
1250 for I=8 to 11
```

★うちの弟Ｘ(４才)は，早くもパイポにやみつきです。(北海道苫小牧市・**笹谷佳洋11才**)……【**編**：４才にしてこんなものくわえて，だいじょうぶですかねー。**影**：ウーム！この子は，タバコも吸わず，まじめに育つゾ!!】

```
1260 scod I,8:scol I,6
1270 next
1280 for I=12 to 24
1290 scod I,I*4+32:scol I,7
1300 next
1310 scol 17,6:scol 20,6:scol 21,6
1320 for I=25 to 31
1330 scod I,&1C:scol I,12
1340 next
1350 stchr "10103892547C387C" to &82,1
1360 restore $JOINT
1370 for I=13 to 24
1380 read J
1390 joint I to I-1,J
1400 next
1410!           TITLE
1420 print ""
1430 view:bcol 4
1440 for I=&20 to &F8 step 8
1450 color I,&64
1460 next
1470 locate 0,5
1480 print "                    "
1490 print "                    "
1500 print "                    "
1510 print "                    "
1520 print "                    "
1530 print
1540 print,"PRODUCED by M.M"
1550 locate 8,18
1560 print "HIT SPACE KEY!"
1570 print ""
1580!           COMANDS
1590 restore $CMD
1600 IX=0
1610 repeat
1620 read A$
1630 for I=0 to 3
1640 vpoke IX+I,val("&"+mid$(A$,I*2+1,2))
1650 next
1660 IX=IX+4
1670 until A$="00000000"
1680!           CHAIN
1690 chain
1700 end
1710!           DATA
1720$CHR.DATA
1730 data 0000000001020303
1740 data 071F3B3B3E220101
1750 data 0000000000808080
1760 data C0F0B8B8F8880000
1770 data 0404040404040404
1780 data 0404040404040404
1790 data 2020202020202020
1800 data 2020202020202020
1810 data 0000000000000103
1820 data 0201000000000000
1830 data 0000000000008040
1840 data 4080000000000000
1850 data C0C0C0C0C1C1C1C1
1860 data C1C1C10101010101
1870 data 0303030383838383
1880 data 8383838080808080
1890 data 0401402409420F17
1900 data 07B50A012A400A01
1910 data 42005084448A04AE0
1920 data C0D2A03184200210
1930 data 0010000248049606
1940 data 33064D0420082200
1950 data 40088014C002B480
1960 data D044922060842080
1970 data 334C848040408080
1980 data 8080808080804836
1990 data 30CC420201010202
2000 data 010101010101126C
2010 data 00000003070D1B1F
2020 data 1F1F0F0703000000
2030 data 000000C0E0F0F8F8
2040 data F8F8F0E0C0000000
2050 data 0000001018141213
2060 data 1112141910000000
2070 data 000000048C94A4E4
2080 data C4A494CC84800000
2090 data 000000201816 1A1F
2100 data 1D1A161920000000
2110 data 00804020B8BCBEFC
2120 data FCBEBCF8A0408000
2130 data 0000003F07070707
2140 data 070707073F000000
2150 data 000000FEF0F0F0F0
2160 data F0F0F0F0FE800000
2170 data 000001020E1E3E1F
2180 data 1F3E1E0F02010000
2190 data 008000028CB4ACFC
2200 data DCACB4CC82008000
2210 data 00030F1D32B3E405
2220 data 072733321D0F0300
2230 data 00C0F0B84CCCE4E0
2240 data E0E7CD4CB8F0C000
2250 data 080B070000236465
2260 data 676F333A1C0F0300
2270 data 00C0F0385CCCF6E6
2280 data E6E6C40000E0D010
2290 data 00000E1C30336C75
2300 data 776F33301C0E0206
2310 data 604070380CCCF6EE
2320 data EEF6CC0C38700000
2330 data 00030F1C3A336C65
2340 data 676723C000070300
2350 data 00C0E00003C4E6E6
2360 data E6F6CC5C38F0C000
2370 data 01317F737F7F7E77
2380 data 763A2E361A0E0600
2390 data C086BF859DC5A565
2400 data A52E3A362C383000
2410 data 01030303071F7FE3
2420 data 3F03060F03010101
2430 data 0000808040707C0E
2440 data 7800406080000000
2450 data 010101010103FAFE
2460 data BEAF6F2F1F050201
2470 data 00000000000080BEBE
2480 data BAAAACA830408000
2490 data 0102050B17285DBD
2500 data BC7D3D180F070201
2510 data 8040E0F0F83CDEDD
2520 data 3DDEDD3AF4E850A0
2530 data 0000000000000000
2540 data 0000000000000000
2550 data 3E1E1E1E0F0F0E06
2560 data 0607030303010101
2570 data 0707030303010101
2580 data 0000000000000000
2590 data FFFFFEFEFEFEFEFE
2600 data FEFEFE7E7E7E3E3E
2610 data 0000010103030707
2620 data 0F0F1F1F0F0F0F07
2630 data FFFFFFFFFFFFFFFF
2640 data FFFFFFFFFFFFFFFF
2650 data 7C38380000000000
2660 data 0000000000000000
2670 data FDFD7D7F3B3F1F1F
2680 data 0F0E0D0B071F3F7F
2690 data FCFCF8F8F87C787D
2700 data 7D7D7D7F7D7F7D7D
2710 data 0000000101030307
2720 data 87C3E1F0F8FCFEFF
2730 data 818181818181C3C3
2740 data C3C7C7C7CFDFDFDF
2750 data 81808181818 1C3C3
2760 data C3E3E3E3F3FFFFFF
2770 data 000000000808 0C0C0
2780 data E1C3870F1F3F7FFF
2790 data 3F3F3E3E3F3E3EBC
2800 data BCBCBCBEBEBCBE3E
2810 data BFBEBEFCDCD8F860
2820 data B050A0D0E0F8FCFE
2830 data 3E1C1C0000000000
2840 data 0000000000000000
2850 data DFBFB6B7B7B7AFAF
2860 data 2FAFAFAFAFEFBFBF
2870 data FFFF1F9FDFCDEEED
2880 data EEEDEDEFFFCF9FFF
2890 data FFBFFFBFBFBFBF9F
2900 data 8F8F878787838382
2910 data 9FFD9FFD9DFDFDF9
2920 data 71B1A1A1A1010141
2930 data FFFFFFFFFFFFFFFF
2940 data FFFFFFFFFFFFFFFF
2950 data 00008080C0C06060
2960 data B0A0A8C8D0903000
2970 data FFFEFEFEFCFDFCF9
2980 data F8F9F9F6F0F0F4F4
2990 data 600000C080800080
3000 data 0000000000000000
3010 data E4E8E8E8F0C0F0C0
3020 data C0A0C04000808000
3030 data 0000000000000000
3040 data 0000000000000000
3050$JOINT
3060 data 5,5,5,5,2,2
3070 data 3,4,3,2,3,3
3080$CMD
3090 data 1621201e
3100 data 2651201e
3110 data 3441101e
3120 data 1411181e
3130 data 2441181e
3140 data 4611101e
3150 data 1311101e
3160 data 5323301e
3170 data 2331101e
3180 data 42221028
3190 data 64111010
3200 data 32410a28
3210 data 52232028
3220 data 74311010
3230 data 32561028
3240 data 62111010
3250 data 22110a28
3260 data 72210810
3270 data 00000000
```

★私の友人Oは，ファミコンを持っていないのに，ソフトを10本以上持っている。(岐阜県各務原市・**鈴村康二13才**)……**【影：**なんてやつだ!!**編：**おもちゃ屋さんで１日中遊んでいる人にくらべれば，ね一影さん？**】**

《リスト2》BASILISKのメイン・プログラム・リスト

```
1000!■■■■■■■■ MAIN PRG ■■■■■■■■
1010 clear 256
1020 dim TK(31),S(2),CD(3)
1030 HS=0:TAMA=8:alarm$="00:01"
1040 play "t240"
1050 gosub $GAMEN
1060 on error gosub $ER
1070 on event gosub $ATK
1080$INIT
1090 on alarm gosub $TEKI
1100 event off:alarm off
1110 IX=0:JK=4:SC=0:MT=0
1120 gosub $DEMO
1130 gosub $GAMEN
1140 time$="00:00:55"
1150!■■■■■■■■  MAIN  ■■■■■■■■
1160$MAIN
1170 alarm on:erase
1180 X=90:Y=90:BR=0:U=8
1190 loc 0 to X,Y
1200 gosub $MUS
1210$CONT
1220 if play(0)=0 then gosub $BGM
1230 for C=1 to 2
1240 C1=coinc(C,4)
1250 if C1>3 then gosub $GET
1260 next
1270 C0=coinc(0)
1280 if C0>2 then gosub $CRUSH
1290 DI=inkey(0)
1300 X=X-(X>4)*(DI=54)*U+(X<176)*(DI=55)*U
1310 Y=Y-(Y>4)*(DI=51)*U+(Y<176)*(DI=46)*U
1320 move 0 to X,Y,1
1330 if inkey(1)then gosub $FIRE
1340 goto $CONT
1350!■■■■■ BEEM & ATARI ■■■■■
1360$FIRE
1370 B=post(1,2)
1380 if B=-1 then return
1390 loc B to#0
1400 move B step 0,-3,1
1410 play,"o8s1l32cccc"
1420 return
1430$CRUSH
1440 if C0=3 then BR=3:scod 3,&18:joint 3 to 0,1:return
1450 BR=BR-1:scol 3,7-BR:play,"s1o8f4"
1460 if FLAG=0 then erase C0
1470 if BR=0 then joint 3 to 0:erase 3
1480 if BR>=0 or MT then return
1490 FLAG=0
1500 event off:alarm off
1510 move 0 to#0
1520 scol 0,8
1530 for SN=150 to 8 step-1
1540 scod 0,&10+rnd(1)*4
1550 sg 3,rnd(2)+4,SN/10
1560 next
1570 scod 0,0:scol 0,14
1580 JK=JK-1:if JK=0 then goto $OVR
1590 gosub $MARK
1600 event 10,300:event on
1610 time$=TI$:on alarm gosub $TEKI:alarm on
1620 return $MAIN
1630$GET
1640 play,"o3s1l32cccc"
1650 erase C
1660 TK(C1)=TK(C1)-1
1670 if TK(C1)<=0 then erase C1:SC=SC+GET:goto $SC
1680 return
1690$SC
1700 SC$=num$(SC):print cursor(30-len(SC$),3):SC$
1710 return
1720$ER
1730 resume
1740 end
```

動きはリサージュなどを利用しました。とくに，変わった使いかたはしていないのでだいたいわかると思います。変数表(**第1表**)と各部の説明をつけてあるので参考にしてください。

ぷろぐらむの にゅうりょくについて

長いので大変ですがガンバッテください。とくに，サブはDATAが多いのですがキャラクターの数が多いのでしかたないでしょう。プログラムはサブ，メインの順でSAVEしてください。ファイル名は適当でかまいません。サブをRUNするとメインはひとりでに実行されます。

なお，ゲーム中にブレイクして再びプレイするときは，もう一度最初からLOADしなおしてください。

かいぞうのあどばいす

サブの＄CMD以降のDATAを変えると，敵の攻撃パターンが変化します。具体的には，16進8ケタで順に1―敵の種類，2―敵弾の速さ，3，4―動きの速さorリサージュの比，5，6―敵弾の発射度合い，7，8―攻撃時間で構成されます。ジョイパッドを使用するときは，つぎのようになおしてください(**リスト3**)。

《リスト3》ジョイパッド使用用プログラム

```
1290 DI=inp(&37)
1300 X=X-(X>4)*((DI and 4)=4)*U+(X<
176)*((DI and 1)=1)*U
1310 Y=Y-(Y>4)*((DI and 2)=2)*U+(Y<
176)*((DI and 8)=8)*U
1330 if asw(0)then gosub $FIRE
```

★　　★　　★

★影さん！ベーマガを乗っ取って，40ページから200ページまで，ワンマン・ショーをやるって本当ですか？(福島県会津若松市・吉岡　靖13才)……【影：そうか，読者もこう言ってることだしやりますか？編集長：ダメ！】

MSX/MSX2用

がんばれトコチャン2

山下　修



ストーリー

トコちゃんはパソコンが好きで，ベーマガに掲載されたゲームを打ち込んでは遊んでいました。そして，そんなことを繰り返すうちに，自分でもゲームを作ってみたくなりました。しかし，マニュアルを読んでもいまいちよくわからない。そこでトコちゃんは，「人に聞くのが一番だろう」と，Dr.Dの部屋を訪ねました。

遊びかた

カーソル・キーかジョイスティック1でトコを上下左右に動かしてください。

右下から不規則に動いてくるのはすでに幽体化したDr.D（すみません）です。Dr.Dとぶつかると，BASICを習ったことになり，そのまま出口へ行くと面クリアです。

ぶつかるときは，ただぶつかったのではDr.Dの霊のパワーにやられてしまうので，スペース・キー（トリガー1）を押して防御の体勢にしてそれに備えてください（このとき，トコは動けず，生命力も早く減る）。

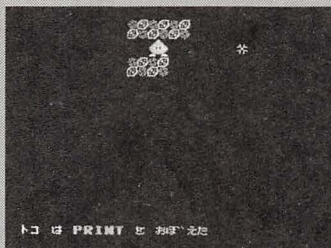
BASICをおぼえると，Dr.Dは消えます。しかし，一定の時間をおくと横からショックが飛んできます。これに当たるとおぼえたBASICを忘れてしまい，Dr.Dから習うことに逆もどりです。防御の体制でショックを受けると，忘れることはありませんが生命力がガクッと減り，すぐショックが飛んできます。

なお，部屋はDr.Dの趣味で真っ黒であり，視野はトコの周りでしかききません。

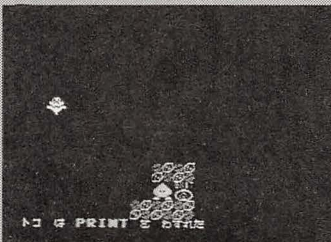
防御の体制でないときにDr.Dとぶつかるか，画面右下の生命力が0になったときにトコは死に，4人やられるとゲーム・オーバーです。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▲《写真2》やったPRINTを覚えたゾ!!だけど右からショックが…



▲《写真3》せっかく出口を見つけたのに，BASICを忘れたからダメ



▲《写真4》しまった。やられた！また，1からでなおしだ……

《第1表》主な変数

X，Y	トコのX，Y座標
X0，Y0	トコの移動量
DX，DY	Dr.DのX，Y座標
SX，SY	ショックのX，Y座標
AM(,)	部屋の形
ST	STICK関数
SS	STRIG関数
GE	1……BASICをおぼえた 0……BASIC忘れた，おぼえていない
TI	トコの生命力
MN	トコの数
RO	部屋の番号
W$( )	BASIC
Z$( )	キャラクタ
TI$( )	タイトル
CH	データ・チェック用

CHECKER FLAG

編：シンプルだけれどもむずかしいゲームですね。

Dr.D：プログラムのほうは，よくできているぞ。論理式もバッチリだ。

編：こんな感じもいいですね。

Dr.D：こういうゲームを発展させたらおもしろいんじゃないかな。

編：RPGタイプのゲームになりますね。

Dr.D：そうだな。迷宮タイプのもので，キャラクターをそだてるゲームなんていうのはどうだろうか。

★つぐ美～今度turbozにのせてやっからよー。楽しみにしてろよー！新機種のドライブは気もちがいいぜ。(香川県高松市・見た肛門15才)……【つぐ美：もしかして暴走族？影：どうせ私のプログラムは暴走しますよーだ。】

runする前に

run する前にgoto 10000とダイレクトに打ちこんでください。各部屋のデータをチェックします。まちがいがあるとその行を表示します。

その他もろもろ

○トコが動いた後, Dr.D が動く前に防御の体制になることはできません。

○BASICを忘れた場合, Dr.D は消えたところから復活します（この二つのことは，実際遊んでみるとどんな意味があるのかわかるでしょう)。

○入口と出口をまちがえないように。左上にあるのは入口です。

がんばれトコちゃん2のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●       FIGHT TOKO CHAN 2           ◆
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR 15,1,1:WIDTH32:DEFINT A-Z:OSAMU=RND(-TIME)
50 DIM AM(14,10),W$(10):RO=1:MN=4:ON SPRITE GOSUB 300
60 GOSUB 800:GOSUB 710
70 GOSUB 640:GOSUB 160:PLAY"S1M5000L16O4GGAB05CEDCO4BGAAG8":FOR I=0 TO 3500:NEXT
80 '●●●●●●●●●●●●● MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
90 GOSUB 120:SPRITE ON:ON GE+1 GOSUB 200,250
100 TI=TI-2-SS*2:IF TI<0 THEN GOSUB 390 ELSE LOCATE 25,22:PRINTTI;:GOTO 90
110 '●●●●●●●● TOKO CHAN MOVE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
120 SPRITE OFF:SS=-STRIG(0)-STRIG(1):PUTSPRITE 0,(X*16+8,Y*16-1),9+4*SS,0
130 ST=STICK(0)+STICK(1):X0=(ST=7)-(ST=3):Y0=(ST=1)-(ST=5):IF ST=0 OR SS THEN RE
TURN
140 IF AM(X+X0,Y+Y0)>3 THEN RETURN
150 FOR J=-1 TO 1:LOCATE (X-X0+(X0=0)*J)*2+1,(Y-Y0+(Y0=0)*J)*2:PRINT Z$(0);:NEXT
160 X=X+X0:Y=Y+Y0:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X*16+8,Y*16-1),9+I*6,I:NEXT
170 FOR I=X-1 TO X+1:FOR J=Y-1 TO Y+1:LOCATE I*2+1,J*2:PRINTZ$(AM(I,J))
180 NEXT:NEXT:IF AM(X,Y)=1 AND GE=1 THEN GOSUB 500 ELSE RETURN
190 '●●●●●●●●●●●●● Dr.D ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
200 SPRITE ON:IF RND(1)<.3 THEN 220
210 DX=DX+INT(RND(1)*3)-1:DY=DY+INT(RND(1)*3)-1:GOTO 230
220 DX=DX+SGN(X-DX):DY=DY+SGN(Y-DY)
230 DX=DX+(DX>29)-(DX<2):DY=DY+(DY>19)-(DY<2):PUTSPRITE 2,(DX*8,DY*8),11,2:RETUR
N
240 '●●●●●●●●●●●● SHOCK ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
250 IF TI MOD 20 THEN RETURN
260 SX=((15-X)<8)*14+14:SY=Y:FOR S=SX TO ABS(SX-14) STEP -SGN(SX-1)*2
270 FOR J=0 TO 1:PUTSPRITE 2+J,(S*16+8-J*16,SY*16-1),11,3:NEXT
280 GOSUB 120:SPRITE ON:FOR K=2 TO 3:PUTSPRITE K,(0,209):NEXT:NEXT:RETURN
290 '●●●●●●●●●●● SHOUTOTU ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
300 FOR K=2 TO 3:PUTSPRITE K,(0,209):NEXT
310 ON SS+GE*2+1 GOSUB 400,320,340,370:RETURN
320 GE=1:PLAY"S1M10000L16O5GCECGCECGEC8","S0M15000L8O3GEFDGC16"
330 FOR I=0 TO 4000:NEXT:LOCATE 1,22:PRINT "トコ は ";W$(RO-1);" を おぼ゛えた":RETURN 90
340 GE=0:PLAY"S1M2000O2C4L16O3CO2BAGFEDC8"
350 FOR I=0 TO 200:PUTSPRITE 0,(X*16+8,Y*16-1),7+(I=200)*2:NEXT
360 LOCATE 1,22:PRINT "トコ は ";W$(RO-1);" を わすれた ":RETURN 90
370 TI=TI-16:RETURN 90
380 '●●●●●●●●●●●●● MISS ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
390 LOCATE 25,22:PRINT" 0  ";:SPRITE OFF
400 PLAY"S1M1800O3L8A2AFAFD4","S1M1800O1L2CCD4"
410 PUTSPRITE 0,(X*16+8,Y*16-1),INT(RND(1)*15)+1,0:IF PLAY(0) THEN 410
420 MN=MN-1:IF MN=0 THEN 470
430 LOCATE 12,8:PRINT"あと のこり";MN:FOR I=0 TO 3000:NEXT
440 FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
450 GOSUB 770:GOSUB 160:RETURN 90
460 '●●●●●●●●●●● GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
470 LOCATE 12,8:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 7,15:PRINT"また いちから で゛なおし だ゛ ...";
480 FOR I=0 TO 6000:NEXT:GOSUB 710:RESTORE 1060:RETURN 70
490 '●●●●●●●●●●●●● CLEAR ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
500 PLAY"S1M15000L8O4CO5CL16O4GFEDL8CEGO5CO6C4","S0M25000L8O3CO4CL16GFEDL8O3CEGO
4CO3C4"
510 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:RO=RO+1:IF RO>11 THEN 590
520 FOR I=2 TO 3:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
530 LOCATE 11,5:PRINT"NICE CLEAR":LOCATE 4,7:PRINT"GO TO NEXT ROOM TO STUDY"
540 FOR I=0 TO 1:LOCATE 3+I*22,14:PRINT RO-1+I:LOCATE 4+I*22,15:PRINT Z$(I+1):NE
XT
550 FOR I=48 TO 192 STEP 8:FOR J=0 TO 1:PUTSPRITE J,(I,119),9+J*6,J:NEXT
560 PLAY"S1M1000O7L8CG":FOR K=0 TO 1000:NEXT:NEXT
570 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:GOSUB 770:RETURN 70
580 '●●●●●●●●● ALL ROOM CLEAR ◆◆◆◆◆◆◆◆ 590 LOCATE 9,5:PRINT"ALL ROOM CLEAR":FOR
I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(118,84),9+I*6,I:NEXT
590 LOCATE 9,5:PRINT"ALL ROOM CLEAR":FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(118,84),9+I*6,I:N
EXT
600 FOR I=0 TO 1:PLAY"S1M15000O5L16GECGECO4GECGECO5GECGECO4C2","S1M10000O3L6GGCC
GGC2"
610 NEXT:FOR I=0 TO 3000:NEXT
620 LOCATE 4,16:PRINT"プログラマー に なれる ひ も ちかい ?":END
630 '●●●●●●●●●●● MAKE ROOM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
640 FOR J=0 TO 10:READ A$:X$=RIGHT$("000000000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),15)
650 FOR I=0 TO 14:AM(I,J)=VAL(MID$(X$,I+1,1))*4:NEXT:NEXT
660 READ A$:AM(VAL("&H"+LEFT$(A$,1)),VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)))=1
670 AM(1,1)=2+(RO=1)*2:IF RO<8 THEN RETURN
680 READ A:FOR I=1 TO A:READ B$:AM(VAL("&H"+LEFT$(B$,1)),VAL("&H"+RIGHT$(B$,1)))
=3
690 NEXT:RETURN
700 '●●●●●●●●●●●●● TITLE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
710 CLS:FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
720 LOCATE 2,0:PRINT"FIGHT":FOR I=0 TO 4
730 FOR J=22 TO I+1 STEP -1:LOCATE 1,J:PRINT TI$(I);:LOCATE 1,J+1:PRINT SPC(30);
740 NEXT:NEXT
750 LOCATE 10,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
760 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 760
770 X=1:Y=1:X0=0:Y0=0:DX=27:DY=19:TI=1000:GE=0
780 CLS:RETURN
790 '●●●●●●●●●●● READ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
800 FOR I=384 TO 727:FOR J=0 TO 1:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:NEXT
810 RESTORE 910:FOR I=0 TO 7:READ A$:A=ASC(A$)
820 FOR J=0 TO 7:READ B$:VPOKE BASE(7)+A*8+J,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT
830 FOR I=0 TO 8:READ A$:VPOKE BASE(6)+6+I,VAL("&H"+A$):NEXT
840 FOR I=0 TO 3:S0$="":S1$="":FOR J=0 TO 15:S$="":READ A$:S0$=S0$+CHR$(VAL("&H"
+A$))
850 FOR K=8 TO 1 STEP -1:S$=S$+MID$(RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8),K,1)
:NEXT
860 S1$=S1$+CHR$(VAL("&B"+S$)):NEXT:SPRITE$(I)=S0$+S1$:NEXT
870 FOR I=0 TO 4:READ A$,B$:Z$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
880 FOR I=0 TO 10:READ W$(I):NEXT
890 RESTORE 1170:FOR I=0 TO 4:READ TI$(I):NEXT:RESTORE 1060:RETURN
900 '●●●●●●●●●●●●● DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
910 DATA `,18,6E,5A,E5,A7,5A,76,18
920 DATA h,3F,61,D5,B1,8D,AB,86,FC
930 DATA p,75,45,72,45,75,00,03,0F
940 DATA q,6E,64,64,64,64,00,C0,F0
950 DATA r,38,31,62,64,65,34,1B,0F
960 DATA s,1C,8C,46,26,A6,2C,D8,F0
970 DATA t,AB,A9,B9,B9,A9,00,03,0F
980 DATA u,37,25,36,25,35,00,C0,F0
990 DATA 40,40,D0,D0,D0,80,30,70
1000 DATA 00,01,03,07,0F,1F,39,79,71,71,3F,1F,0F,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,06,04,0C,0E,00,00,00,38,7C,00
1020 DATA 00,03,05,05,16,1D,1F,07,7A,7D,0F,07,03,01,01,00
1030 DATA 00,00,00,00,02,02,0E,01,01,0E,02,02,00,00,00,00
1040 DATA "  ","  ",pq,rs,tu,rs,h`,`h,`h,h`
1050 DATA PRINT,LOCATE,GOTO,COLOR,IF THEN,FOR NEXT,READ DATA,SPRITE,DEF FN,VPOKE
,USR
1060 DATA 7FFF,4045,7F55,4175,7501,45FD,5C55,5701,55EB,4052,7FDE,79
1070 DATA 7FFF,4001,575D,4445,57B5,5015,7EBF,4281,5AF5,4085,3FFB,89
1080 DATA 7FFF,4011,5BD5,4905,3F5E,5163,5D49,4055,7B85,4039,7FCF,C9
1090 DATA 7FFF,4001,7FFD,4001,5FFF,4001,7FFD,4001,5FFF,4001,7FFF,D9
1100 DATA 7FFF,4089,5123,6449,4925,4489,5123,6411,4A45,5089,7FFF,39
1110 DATA 7FFF,4005,5555,4041,5555,4005,55D5,4111,5D77,4401,7FFF,87
1120 DATA 7FFF,4401,5135,4CA5,4209,59A5,5547,4435,56AD,4101,7FFF,D7
1130 DATA 7FFF,4041,407D,4001,43FD,7E05,4055,505D,5EC5,4215,7FFF,B9,1,C6
1140 DATA 7FFF,4211,78DD,4E75,5401,517D,5D05,4455,7FFD,4001,7FFF,23,1,38
1150 DATA 7FFF,4001,7EFD,4295,5ADD,7285,5BD5,4215,7FFD,4001,7FFF,14,2,55,75
1160 DATA 7FFF,5511,5047,5FB1,4115,5F65,54D5,4219,5D75,4411,7FFF,B8,3,53,55,64
1170 DATA"```hhh` `hhh```h h` h  h  `` "
1180 DATA" ` h h` `h h`  h h` `hh h` ` "
1190 DATA" ` h h`` h h`  hhh```h hh  ` "
1200 DATA" ` h h` `h h`  h h` `h  h  ` "
1210 DATA" ` hhh` `hhh```h h` `h  h ````"
10000 '●●●●●●● ROOM DATA CHECK ◆◆◆◆◆◆◆
10010 RESTORE 10090:FOR I=0 TO 10:READ CH$(I):NEXT
10020 RESTORE 1060:FOR I=0 TO 10:CH=0:FOR J=0 TO 10:READ A$
10030 CH=CH+VAL("&H"+LEFT$(A$,2))+VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):NEXT
10040 READ A$:CH=CH+VAL("&H"+A$)
10050 IF I<7 THEN 10070
10060 READ A:FOR K=1 TO A:READ B$:CH=CH+VAL("&H"+B$):NEXT
10070 IF CH-VAL("&H"+CH$(I)) THEN BEEP:PRINT"  ROOM DATA ERORR IN";1060+I*10;:EN
D
10080 NEXT:PRINT"  ROOM DATA IS GOOD":END
10090 DATA 9F6,A44,969,ACE,8AB,877,932,A79,99D,BDF,A92
10100 '● 10090 を まちがえたら はなしに ならない よ ◆
65529 '●●●●● by OSAMU YAMASHITA ◆◆◆◆◆◆
```

★つぐ美さんのお色気で，うちに取りついている影さんを，追い払ってください!!お願いします。(埼玉県大宮市・高野裕司15才)……【つぐ美：私のお色気にかかれば誰だってイチコロよ！影：でていくからやめてくれーっ！】

MSX/MSX2用

悲しい夜を止めて



さっちん太郎

STORY

平和な国ジャストは，その国の姫である妖精の「SONOKO」が，テレビのお菓子のコマーシャルの仕事をして入るお金でなんとか保たれていた。しかしある日，その姫がとなりの国「チェルシー」のスライムたちによって連れさられ，ジャストにはお金がなくなってしまった。王子であるあなたは行かねばならない。姫を助けに！

PLAY

ステージは15あり，画面切りかえ方式でつながっています。青いドアはカギを持っていればあけられ，緑のドアは宝石であけられます。ドアは，一度あけても，そのステージをでると再び現れますから注意しましょう。

また，スライムがうようよいますが，ぶつかるとVITALITY(体力)が減ります。攻撃したいときは，ATTACK(攻撃)の状態で横からぶつかれば殺せます。

KEY操作

カーソル・キー……上下左右に移動。
スペース・キー……ATTACK・DEFEND(防ぎょ)の切りかえ，死んだときの再プレイ。
ESC キー……自殺。

CHECKER FLAG

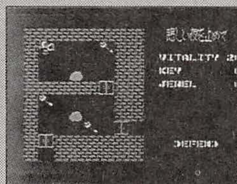
編：リストが見づらくないですか。
Dr.D：うむ。マルチ・ステートメントの使いすぎじゃ。
マルチ・ステートメントは，プログラムの意味上で，ステートメントをつなげたほうがわかりやすいときや，IF文などで文法上やむを得ない場合，視覚的にリストが見やすくなるときなどに使うと効果的じゃ。使いすぎは禁物じゃぞ！

その他

ATTACKの状態のときは，ダメ

《第1表》変数表

X，Y…………自分の座標
CR……………宝石の数
KE……………カギの数
LI……………VITALITY
Z………………ステージ
TX( )，TY( )…敵の座標
A( )，B( )，C( )，D( )
……自分のスプライト番号



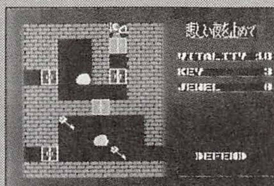
▲《写真1》さあ！ゲーム・スタート。姫を助けだすんだゾ!!



◀《写真2》あっ！宝石だ!!これを取ると緑のドアもあけられる！



▶《写真3》スライムにVITALITYに攻撃だ!!VITALITYの数字に注意



▼《写真4》おーっ！このドアは宝石がないとあかない。はまってしまった!!

悲しい夜を止めてのプログラム・リスト

```
10 CLEAR3000:DEFINTA-Z:GOSUB460
20 '●●●●●●●●● メイン ●●●●●●●●●●
30 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,A(R,E):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),6,B(R,E):PUTSPRITE2,(
X*8,Y*8-1),4,C(R,E):PUTSPRITE3,(X*8,Y*8-1),12,D(R,E)
40 IFINKEY$<>""THEN40
50 FORZZ=1TO2:U=X:J=Y
60 IFINKEY$=CHR$(27)THEN380
70 IFSTRIG(0)THENNN=(NN+1)MOD2:LOCATE22,19:PRINTMM$(NN)
80 L=STICK(0):IFL=3ORL=2THENX=X+2:R=0ELSEIFL=7ORL=8THENX=X-2:R=1
90 IFL=1THENY=Y-2ELSEIFL=5THENY=Y+2
100 IFT=0ANDL<>0THENE=(E+1)MOD2ELSEE=1
110 V=VPEEK(2048+X+Y*32):IFV<>32THENGOSUB230
120 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,A(R,E):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),6,B(R,E):PUTSPRITE2,
(X*8,Y*8-1),4,C(R,E):PUTSPRITE3,(X*8,Y*8-1),12,D(R,E)
130 IFTI(ZZ)THENFORI=1TO200:NEXT:GOTO210
140 TU=TX(Z,ZZ):TJ=TY(Z,ZZ)
150 X2=0:Y2=0:IFRND(1)<.5THENX2=(INT(RND(1)*3)-1)*2:ELSEY2=(INT(RND(1)*3)-1)*2
160 TX(Z,ZZ)=TX(Z,ZZ)+X2:TY(Z,ZZ)=TY(Z,ZZ)+Y2
170 IFTX(Z,ZZ)=XANDTY(Z,ZZ)=YTHENBEEP:LI=LI-1-NN:GOSUB340:IFLI<1THENLI=0:GOTO380
ELSETX(Z,ZZ)=TU:TY(Z,ZZ)=TJ:GOTO200
```

MSX

★いやー悪いなぁー，わざわざぼくの誕生日にベーマガを発売してくれて！やっと酒がいばって飲める。(神奈川県相模原市・西尾将章14才)……【影：ほほーっ。では神奈川県では，14才になれば酒を飲んでも良いのか？】

ージは2倍です。だから，ふだんはDEFENDにしておきましょう。ステージからステージへ移る間に，つぎのステージの記号が表示されるのでマップを作る参考にしてください。

敵が，横1列に並んでいるときに敵を殺すともう一方の敵が死ぬことがありますが，これはゲームとは直接関係ありません。どうしても，気になる人は直してください。VDP命令により，画面は瞬間表示です。

★参考

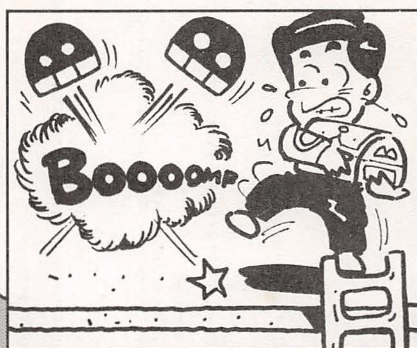
「悲しい夜を止めて」河合その子ちゃん。

```
180 IFVPEEK(2048+TX(Z,ZZ)+TY(Z,ZZ)*32)<>32THENTX(Z,ZZ)=TU:TY(Z,ZZ)=TJ:GOTO200
190 LOCATETU,TJ:PRINTQ$(0);
200 LOCATETX(Z,ZZ),TY(Z,ZZ):PRINTQ$(6);
210 NEXTZZ:GOTO50
220 '●●●●●●● あたり はんてい ●●●●●●●●
230 IFV=177THENX=U:Y=J:RETURN
240 IFV=200THENKE=KE+1:MID$(F$(Z,Y/2),X/2)="0":GOSUB360:LOCATEX,Y:PRINTQ$(0):BEE
P:RETURN
250 IFV=185THENIFKE<1THENX=U:Y=J:RETURNELSEKE=KE-1:GOSUB360:LOCATEX,Y:PRINTQ$(0)
:BEEP:X=U:Y=J:RETURN
260 IFV=196THENCR=CR+1:MID$(F$(Z,Y/2),X/2)="0":GOSUB350:LOCATEX,Y:PRINTQ$(0):BEE
P:RETURN
270 IFV=232THENIFCR<1THENX=U:Y=J:RETURNELSECR=CR-1:GOSUB350:LOCATEX,Y:PRINTQ$(0)
:BEEP:RETURN
280 IFX=18THENZ=Z+1:X=2:GOTO690RETURNELSEIFX=0THENZ=Z-1:X=16:GOTO690:RETURN
290 IFY=0THENZ=Z-5:Y=20:GOTO690:RETURNELSEIFY=22THENZ=Z+5:Y=2:GOTO690:RETURN
300 IFV=105THENRETURN410
310 IFV=97THENBEEP:X=U:Y=J:IFNN=1THENGOTO320ELSELI=LI-1:IFLI<1THENLI=0:GOSUB340:
RETURN380ELSE340
320 IFY=TY(Z,1)THENTI(1)=1:I=1ELSEIFY=TY(Z,2)THENTI(2)=1:I=2ELSELI=LI-2:IFLI<1TH
ENLI=0:GOSUB340:RETURN380ELSE340
330 LOCATETX(Z,I),TY(Z,I):PRINTQ$(0)
340 LOCATE20,6 :PRINTUSING"VITALITY ##";LI
350 LOCATE20,10:PRINTUSING"JEWEL    ##";CR
360 LOCATE20,8:PRINTUSING"KEY      ###";KE:RETURN
370 '●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
380 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
390 LOCATE21,19:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)THENPOKE&HF923,12:CLS:VDP(2)=3:GOSUB5
50ELSE390
400 '●●●● CONGRATULATIONS ●●●●
410 FORI=1TO50:BEEP:NEXT:LOCATE14,2:PRINTQ$(0)
420 LOCATE8,10:PRINT"CONGRATULATIONS!!":PUTSPRITE4,(112,15),4,12
430 PUTSPRITE5,(112,15),10,13:PUTSPRITE6,(112,15),6,14:PUTSPRITE7,(112,15),7,15
440 PLAY"T120M20000S0O4L8C4G4FEF4EDEFGFEFEDO3BG4.GR8","T120M20000S0O3L8C4C4CCC4C
CCCCCCCCO2BG4.GR8":GOTO440
450 '●●●●●●●● よみこみ ●●●●●●●●●●●
460 COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:SCREEN1,2,0:ONERRORGOTO1510
470 FORI=0TO15:A$="":FORJ=1TO32:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT
480 SPRITE$(I)=A$:NEXT
490 FORI=384TO727:P=VPEEK(I):VPOKEI,(PORP¥2ORP¥4)AND&HDF:NEXT
500 FORI=1TO40:READS$:FORJ=0TO7:READD$:VPOKEASC(S$)*8+J,VAL("&H"+D$):NEXTJ,I
510 FORJ=0TO1:FORI=0TO1:READA(J,I),B(J,I),C(J,I),D(J,I):NEXT:NEXT
520 FORI=22TO29:READD$:VPOKEBASE(6)+I,VAL("&H"+D$):NEXT
530 VPOKEBASE(6)+12,&H71:VPOKEBASE(6)+13,&H74
540 DIMF$(15,10),TF(15,2),TH(15,2),TX(15,2),TY(15,2)
550 POKE&HF3BE,&H34:POKE&HF3C0,&H23:POKE&HF923,8:CLS
560 RESTORE1310
570 FORI=1TO15:FORK=1TO10:READD$:F$(I,K)=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+D$)),8)
:NEXT:NEXT
580 FORI=1TO16
590 IFI=16THEN610
600 READP,O,D$:IFP=0THENNEXTELSEMID$(F$(I,P),O)=D$:GOTO600
610 FORI=1TO15:FORJ=1TO2:READA,B:TF(I,J)=B*2:TH(I,J)=A*2:NEXTJ,I
620 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FORI=0TO7:READP$,O$:Q$(I)=P$+S$+O$:NEXT
630 FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"ｧ");:NEXT
640 FORI=736TO767:VPOKE2048+I,&HB8:NEXT
650 FORI=17TO21:LOCATE20,I:PRINTSPC(11);:NEXT
660 LOCATE21,2:PRINT"あうおきけさすそ":LOCATE21,3:PRINT"いえかくこしせた"
670 MM$(0)="DEFEND":MM$(1)="ATTACK"
680 Z=1:X=4:Y=4:LI=20:KE=0:CR=0:R=0:NN=0:LOCATE22,19:PRINTMM$(NN):GOSUB340
690 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:E=1
700 POKE&HF923,12:CLS:LOCATE11,10:PRINT"STAGE  ";CHR$(Z+64):VDP(2)=3
710 FORI=1TO2:TX(Z,I)=TF(Z,I):TY(Z,I)=TH(Z,I):TI(I)=0:NEXT I
720 POKE&HF923,8:S=2:FORI=1TO10:W=2:FORII=1TO8:K=VAL(MID$(F$(Z,I),II,1)):LOCATEW
,S:PRINTQ$(K):W=W+2:NEXT:S=S+2:NEXT
730 VDP(2)=2:LOCATETX(Z,1),TY(Z,1):PRINTQ$(6):LOCATETX(Z,2),TY(Z,2):PRINTQ$(6)
740 RETURN30
750 '●●●●●●● SPRITE ●●●●●●●●●●
760 DATA 40,4F,5C,58,58,58,4C,EF,00,40,00,03,00,00,00,00
770 DATA 00,00,00,0E,19,30,61,40,41,60,3F,80,00,00,00,00
780 DATA 06,00,03,07,06,07,03,00,E0,00,00,20,60,70,78,38
790 DATA 00,00,80,C0,40,C1,80,01,00,01,00,38,78,38,30,00
800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,10,1F,1F,1F,10,00,00,00,00
810 DATA 00,00,00,00,06,0E,1E,BE,BE,9E,C0,40,00,00,00,00
820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C,1F,0F,07,00
830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C0,00
840 DATA 06,00,03,07,06,07,03,00,E0,00,00,00,00,00,1F,1F
850 DATA 00,00,80,C0,40,C1,80,01,00,01,00,00,00,40,C0,E0
860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C,1F,0F,00,00
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,80,00,00
880 DATA 00,00,00,70,98,0C,86,02,82,06,FC,01,00,00,00,00
890 DATA 02,F2,3A,1A,1A,1A,32,F7,00,02,00,C0,00,00,00,00
900 DATA 00,00,01,03,02,83,01,80,00,80,00,1C,1E,1C,0C,00
910 DATA 60,00,C0,E0,60,E0,C0,00,07,00,00,04,06,0E,1E,1C
920 DATA 00,00,00,00,60,70,78,7D,7D,79,03,02,00,00,00,00
930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,08,F8,F8,F8,08,00,00,00,00
940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,03,00
950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,F8,F0,E0,00
960 DATA 00,00,01,03,02,83,01,80,00,80,00,00,00,02,03,07
970 DATA 60,00,C0,E0,60,E0,C0,00,07,00,00,00,00,00,F8,F8
980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,01,00,00
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,F8,F0,00,00
1000 DATA 03,07,0E,0C,0C,0C,06,00,00,00,00,00,00,00,00
1010 DATA C0,E0,70,30,30,30,60,00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,01,03,03,03,01,01,01,00,00,40,60,00,00,00
1030 DATA 00,00,80,C0,C0,C0,80,80,80,00,00,02,06,00,00,00
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,0E,1F,3F,33,03,07,0F,1F
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,40,70,F8,FC,CC,C0,E0,F0,F8
1060 DATA 00,C0,E0,F0,70,30,18,0C,10,20,40,80,80,C0,00,00
1070 DATA 00,03,07,0F,0E,0C,18,30,08,04,02,01,01,03,00,00
1080 '●●●●●●● FONT ●●●●●●●●●●●
1090 DATA ｱ,00,FB,FB,FB,00,BF,BF,BF,あ,08,2F,E8,28,2F,E8,28,2F
1100 DATA い,E8,28,02,89,A4,A1,91,0E,う,40,40,20,20,20,20,20,20
1110 DATA え,20,40,40,40,40,20,11,0E,お,00,00,80,80,40,40,44,42
1120 DATA か,82,81,81,81,40,50,20,00,き,20,10,7F,00,2F,29,49,D5
1130 DATA く,42,52,4A,44,44,4A,51,41,け,10,12,1C,F0,10,20,22,44
1140 DATA こ,68,98,24,22,40,40,21,1E,さ,08,08,08,08,0E,08,08,08
1150 DATA し,08,08,48,48,48,48,48,FF,す,00,00,00,00,04,98,AC,4A
1160 DATA せ,49,B1,91,A9,A2,A2,40,00,そ,00,00,00,01,06,9A,62,04
1170 DATA た,08,08,10,10,08,08,04,00,ｧ,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1180 DATA ね,00,7E,7E,7E,7E,7E,7A,7A,の,7A,7A,7E,7E,7E,7E,7E,00
1190 DATA は,00,7E,7E,7E,7E,7E,5E,5E,ひ,5E,5E,7E,7E,7E,7E,7E,00
1200 DATA ﾈ,00,2C,76,3B,57,6E,3E,19,ﾉ,80,40,28,1C,0E,04,02,00
1210 DATA ﾄ,00,03,07,0F,1F,3F,3F,3F,ﾐ,00,C0,E0,F0,F8,FC,FC,FC
1220 DATA ﾑ,3F,3F,3F,1F,0F,07,03,00,ﾜ,FC,FC,FC,F8,F0,E0,C0,00
1230 DATA ｹ,00,7E,7E,7E,7E,7E,7A,7A,ｺ,7A,7A,7E,7E,7E,7E,7E,00
1240 DATA ｻ,00,7E,7E,7E,7E,7E,5E,5E,ｼ,5E,5E,7E,7E,7E,7E,7E,00
1250 DATA a,00,00,00,00,00,03,0F,1F,b,3F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,1F
1260 DATA c,00,00,00,00,00,F0,F8,F8,d,FC,FC,FE,FE,FE,FC,FC,F8
1270 DATA i,FF,80,BF,A0,AF,A8,AB,AA,j,AA,AB,A8,AF,A0,BF,80,FF
1280 DATA k,FF,01,FD,05,F5,15,D5,55,l,55,D5,15,F5,05,FD,01,FF
1290 DATA 0,1,2,3,0,4,2,5,6,7,8,9,6,10,8,11,61,47,F1,A1,91,61,F1,69
1300 '●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●
1310 DATA FF,83,83,83,FB,83,83,80,BF,BF,FF,80,81,81,81,FF,83,03,80,FF
1320 DATA FF,01,81,81,80,FF,83,83,00,FB,FF,C1,C1,C1,01,DC,87,87,01,FD
1330 DATA FF,81,81,81,81,01,81,FD,FD,FD,BF,81,81,80,9F,81,81,FD,FD,FD
1340 DATA FF,C3,C3,00,FF,83,83,83,80,BF,FB,CB,CB,0B,C3,F7,C1,C1,00,FF
1350 DATA FD,81,81,81,81,81,DF,C3,00,FF,FD,85,81,81,81,FF,81,81,01,FF
1360 DATA FD,85,81,BF,80,83,FB,83,83,FF,BF,A1,81,E1,01,E1,EF,E3,E0,FF
1370 DATA FF,83,80,BF,81,81,FD,C5,01,FF,FF,81,01,81,81,81,BF,83,80,FF
1380 DATA FF,81,81,BF,81,81,FD,C1,01,FF
1390 DATA 2,6,3,5,6,2,6,2,3,8,5,3,8,7,2,9,2,2,0,0,0,2,2,4,4,6,3,8,3,3,9,7,2
1400 DATA 0,0,0,2,6,3,7,3,3,9,5,3,9,7,2,0,0,0,2,7,3,5,2,2,6,3,2,6,7,2,7,2,3
1410 DATA 9,4,3,9,6,2,0,0,0,4,4,3,9,7,2,0,0,0,3,2,3,6,7,3,7,3,3,9,7,2,0,0,0
1420 DATA 2,3,3,4,2,2,4,7,2,6,6,3,9,7,5,0,0,0,2,6,5,4,2,2,4,6,2,6,5,5,7,3,3
1430 DATA 9,2,2,9,6,3,0,0,0,2,2,3,4,6,3,5,2,3,6,7,3,7,3,2,9,2,2,9,4,3,9,7,2
1440 DATA 0,0,0,2,2,3,2,7,2,5,2,4,7,2,3,8,7,4,9,4,3,0,0,0,2,7,2,4,2,2,5,5,3
1450 DATA 5,7,2,6,3,3,7,6,2,8,3,3,9,6,3,0,0,0,2,2,5,3,6,3,5,2,2,6,7,3,7,4,2
1460 DATA 9,7,3,0,0,0,3,7,2,4,2,2,7,7,5,8,3,3,9,2,2,9,6,2,0,0,0,3,5,3,6,7,3
1470 DATA 7,2,2,9,2,3,9,7,5,0,0,0,4,2,2,5,7,3,7,7,2,9,2,2,1,7,7,0,0,0
1480 DATA 3,4,8,4,4,4,7,6,4,4,2,5,4,4,7,5,5,3,2,7,3,7,5,2,3,4,7,2,2,3
1490 DATA 8,7,3,3,6,6,3,4,8,5,2,3,9,4,4,5,5,6,6,4,2,6,4,3,5,7,3,3,6,4
1500 DATA "  ","  ",ｱｱ,ｱｱ,ｹｻ,ｺｼ,"ﾈ "," ﾉ",ﾄﾐ,ﾑﾜ,ねは,のひ,ac,bd,ik,jl
1510 SCREEN1:BEEP:PRINT"ERROR IN";ERL:END
```

★僕の友達で，お年玉を落としたやつがいる。拾った人は……影さん！早く返してやってください。(徳島市・片山博敬15才)……【編：早く返してあげたら。影：なにを言う，私の拾ったのはお札で，玉ではなかったゾ!!】

MSX／MSX2用

ゆうかん おとこ
勇敢な男ミル



着崎　信也

STORY

ある日，ミル君の恋人メルちゃんがワルダンという怪物にさらわれた！そのことを知ったミル君はメルちゃんを助けるためにワルダン城へ向かった。

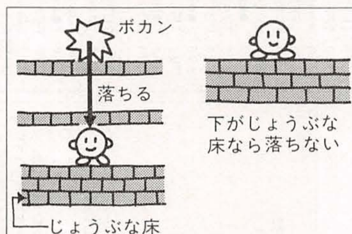
遊びかた

RUNして1分ほど待つとタイトルがでます。それから，スペース・キーでスタート。カーソル・キーでミル君（左下にいる）を操作します。

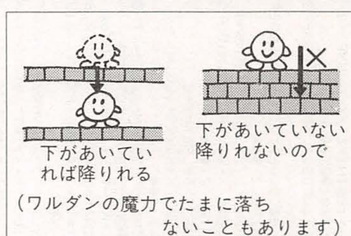
画面上にある格納庫(⚿)を全部壊すと面クリアです。スペース・キーで格納庫を壊します。壊しかたは，格納庫の上に重なって押してください。1回目でひびが入り，2回目で破壊です。破壊するとじょうぶな床まで落ちてしまいます（**第1図**）。

左はしから右はしへワープできます（逆も可）。はしごのあるところから上へ登れます。降りるのは，下があいていればどこででも降りれます（**第2図**）。格納庫を壊すと**第3図**のような物がでてきます。

キブアップは［SELECT］キーです。コンティニューもあります。



《第1図》落ちの法則



《第2図》降りる法則

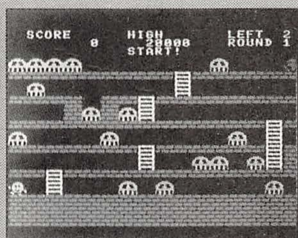
チェリー	500PTS.	
毒キノコ	取ると死ぬのですぐにげよう	
十字架	無敵（毒キノコを取ると死んでしまう）	
ベル	格納庫を壊しても落ちなくなる	

すべて，出現する法則があります

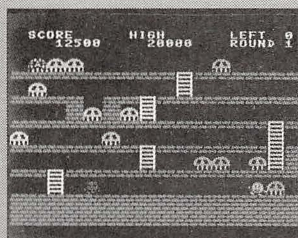
《第3図》格納庫からでるもの



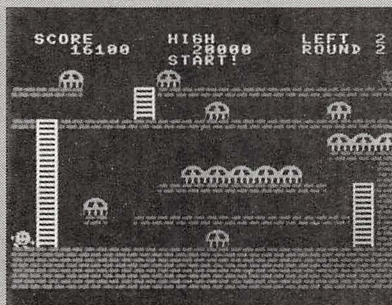
▲《写真1》中央にいるのが主人公のミルくんです



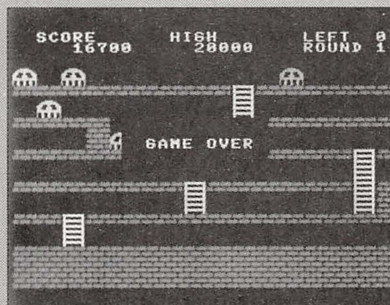
▲《写真2》スタート!!右上には，にっくき敵がいるゾ



▲《写真3》格納庫を壊してアイテムをだすんだ!!



◀《写真4》これは2面。敵の動きには十分注意しよう



◀《写真5》ミルくんが3人やられるとゲーム・オーバー

★影さんは，今リンゴを5個持っています。編さんに2個，Dr.に1個あげました。さて，つぐ美さんは何才でしょうか？（大阪市・岡村康弘15才）……【影：うーん，5×2＋1で11才だ！つぐ美：そんなはずないでしょう！】

ワルダンにつかまるか毒キノコを食べるとミル君は死にます。３人死ぬとゲーム・オーバー。

ワルダン(◻)は，毒キノコがでるとそこへワープしてきます。画面上に二つ以上毒キノコがでると新しくでたほうへワープします。前のキノコは残っていますが，ワルダンがそこへ行くと食べてくれます。20,000，60,000，180,000点でミル君が１人増えます。

その他

入力方法は，とくに注意することはありません。マシン語を使用しているので，実行中に止めると画面に何も写らなくなるときがあります。そのときは，［F1］キーを押してください。改造は，アイテムを増やすとかしてください。

最後に

ドラゴンクエストのエンディングに感動～～!!…だからこのゲームもエンディングにこってみました。感動してください。

参考

ベーマガ61年12月号『ウルトラマン』のデータ圧縮法。

勇敢な男ミルのプログラム・リスト

```
10 '●●● YUKANNA OTOKO MIL ●●●
20 CLEAR500:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:CLS
30 DEFUSR=&H41:DEFUSR1=&H44:DEFUSR2=&H90:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 KEY1,"A=USR1(0)"+CHR$(13):DIM SD(3,13):GOSUB1390:HS=20000:R=1:RR=1
50 GOSUB1020:FF=20000:CH=0:SC=0:HM=0:SH=0:TS=0:MU=0:ME=3
60 G=0:H=0:M=0:N=0:X=0:Y=18:TX=30:TY=3:HO=0:GOSUB1260
70 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,0:PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),5,5:GOSUB1190
80 '●●● START ●●●
90 LOCATE13,2:PRINT"START!":SOUND7,184
100 PLAY"T130V15S0M7000O5L8CCCCD4D4DE2","T130V15S0M7000O2L4CCDDD8C2"
110 IFPLAY(0)THEN110ELSELOCATE13,2:PRINT"       ":LL=KK
120 '●●● MAIN ●●●
130 PL=ABS(1-PL):SOUND7,184
140 IFPL=0THENPLAY"O5L16CDER16","O2L16CDER16"ELSEPLAY"O6L16GGG8","O4L16GGG8"
150 CO=-(MU=1)*2+10:ONMUGOSUB800:ONGGOTO160,450,480
160 IFINKEY$=CHR$(24)THEN720ELSES=STICK(0)
170 IFS=0THEN220ELSEVX=X+2*(-(S=3)+(S=7)):IFVX>30THENVX=0ELSEIFVX<0THENVX=30
180 VY=Y+3*(((S=5)*(Y<18))-((S=1)*(Y>2))):IFS=1ANDFNV(X,Y)<>226ANDSH=0THENVY=Y
190 V=FNV(VX,VY):IFV=218THEN340ELSEX=VX:Y=VY:G=-(V=226):IFFNV(X,Y+2)=32THENG=2
200 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,G*2+((G=2)*4)+M:M=ABS(1-M):HO=HO+1:GOTO 340
210 '●●● KOWASU ●●●
220 ST=STRIG(0):IFST=0THEN340ELSEPUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,2
230 V=FNV(X,Y):IFV<>176ANDV<>180THENFORI=0TO60:NEXT:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,M:GO
TO340
240 IFHM=1ORV=180THEN260
250 LOCATEX,Y:PRINTK$(1):FORI=0TO13:SOUNDI,SD(1,I):NEXT:SC=SC+100:GOSUB1220:GOTO
 340
260 LOCATEX,Y:PRINTK$(2):FORI=0TO13:SOUNDI,SD(2,I):NEXT:SC=SC+200:GOSUB1220:D=0
270 LL=LL-1:IFLL=0THEN840ELSEIFPO=1THEN290
280 FORI=YTO18STEP3:IFFNV(X,I+3)=218ANDFNV(X,I+4)=218THENOY=I:G=3:GOTO290
285 NEXT:G=0
290 DR=3:DR=DR+((CH>9)*2)+((RIGHT$(STR$(HO),1)<"4")):IFDC>9THENDR=4
300 IFDR=2THENKN=1:KX=X:KY=Y:F=0ELSEIFDR=1THENCH=0
310 LOCATEX,Y:PRINTI$(DR):IFDR=3THENDC=DC+1ELSEDC=0
320 GOTO 500
330 '●●● ASHIMOTO ●●●
340 V=FNV(X,Y):O=-(V=202)-((V=216)*2)-((V=198)*3)-((V=232)*4)
350 IFO=4THENGOSUB950ELSEONOGOTO 370,380,390:GOTO 500
360 ONOGOTO 370,380,390
370 MU=1:MT=100:CH=0:GOSUB400:GOTO500
380 GOSUB400:GOTO720
390 SC=SC+500:CH=CH+1:GOSUB1220:GOSUB400:GOTO500
400 LOCATEX,Y:PRINTK$(3):A=USR2(0):PLAY"V15S0M7000","V15S0M7000":SOUND7,184:ONOG
OSUB410,420,430:RETURN
410 PLAY"O4L16CCCG8","O2L16BBB03F8":RETURN
420 RETURN
430 PLAY"O5L32CDEDEF","O4L32CDEDEF":RETURN
440 '●●● OCHIRU 1 ●●●
450 Y=Y+3:IFFNV(X,Y+2)=218THENG=0
460 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,M:GOTO 500
470 '●●● OCHIRU 2 ●●●
480 IFY=OYTHENG=0ELSEY=Y+3
490 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,M
500 '●●● TEKI ●●●
510 IFH=2THEN670ELSEP=P+1:IFP=1THENFORI=0TO100:NEXT:GOTO 700
520 IFKN=1THENGOSUB900:GOTO700
530 P=0:W=SGN(Y-TY):IFW=-1THEN560
540 IFW=0THENRX=TX+SGN(X-TX)*2:RY=TY:GOTO600
550 RX=TX:RY=TY+3:IFFNV(RX,RY)=218THENRX=TX+SGN(X-TX)*2:RY=TY:GOTO600ELSERX=TX:R
Y=TY+3:GOTO 600
560 IFFNV(TX,TY)=226THENRX=TX:RY=TY-3:GOTO600
570 TT=TX-6:UU=TX+6:IFTT<0THENTT=0ELSEIFUU>30THENUU=30
580 FORI=TTTOUUSTEP2:V=FNV(I,TY):IFV=226THENRX=TX+SGN(I-TX)*2:RY=TY:GOTO600ELSEN
EXT
590 RX=TX+SGN(X-TX)*2:RY=TY
600 IFFNV(RX,RY)<>218THENTX=RX:TY=RY
610 IFFNV(TX,TY)=226THENH=1ELSEH=0
620 N=ABS(1-N):PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),5,5+N-(H=1)*2:IFFNV(TX,TY+2)=32THENH=2
630 IFFNV(TX,TY+2)=32THENH=2
640 IFFNV(TX,TY)=216THENLOCATETX,TY:PRINTK$(3)
650 GOTO700
660 '●●● TEKI OCHIRU ●●●
670 TY=TY+3:IFFNV(TX,TY+2)=218THENH=0
680 PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),5,5+N
690 '●●● HANTEI ●●●
700 IFX=TXANDY=TYANDMU=0THEN720ELSE130
710 '●●● SHINDA ●●●
720 KN=0:MU=0:PO=0:DC=0:A=USR2(0):SOUND7,184:PLAY"V15S0M7000O3L16CO5BAGFEDCO4BAG
FEDC":FORI=YTO21STEP3
730 PUTSPRITE0,(X*8,I*8),13,4:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209)
740 IFPLAY(0)THEN740ELSEME=ME-1
750 FORI=0TO500:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209):IFME>0THEN60
760 '●●● GAME OVER ●●●
770 FORI=8TO12:LOCATE9,I:PRINT"              ":NEXT:RR=R
780 LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER":SOUND7,184:PLAY"V15S0M7000O4L8GFEDE4F4G4G4C2","
V15S0M7000O2L8GGFFE4D4C4C4G2"
790 IFPLAY(0)THEN790ELSE50
800 '●●● MUTEKI ●●●
810 MT=MT-1:LOCATE12,21:PRINTUSING"TIME  ##";MT:IFMT=0THENMU=0:PUTSPRITE0,(X*8,Y
*8),10,M:LOCATE12,21:PRINT"ﾚﾚﾚﾚﾚﾚﾚﾚ"
820 RETURN
830 '●●● CLEAR ●●●
840 MU=0:SOUND7,184:PLAY"O5L16CDEFG8CDEFG8CDEFG8CDEFG8O6CCCCCCCC1","O3L4GC8GC4A
2A1"
850 IFPLAY(0)THEN850ELSEFORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
860 CLS:LOCATE13,5:PRINT"NICE !":LOCATE10,10:PRINT"CLEAR BONUS":LOCATE14,14:PRIN
TR*5000:SC=SC+R*5000:MT=0:KN=0
870 PLAY"L16O3C05C07C","L16O2C04C06C"
880 R=R+1:FORI=0TO1500:NEXT:IFR=6THEN1900ELSE60
890 '●●● TEKI WARP ●●●
900 F=F+1:ONFGOTO 910,920,930
910 PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),7,5+N-(H=1)*2:RETURN
920 PUTSPRITE1,(0,209):RETURN
930 TX=KX:TY=KY:PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),5,5+N:H=0:KN=0:LOCATETX,TY:PRINTK$(3):RET
URN
940 '●●● POWER UP ●●●
950 IFPLAY(0)THEN950
```

★先日，町できれいな女子大生に見とれていると，近づいてきて「なにガンつけてんだよ」と言われた。まったく最近の女の人は…。(茨城県土浦市・**年上の人大好き16才**)……【**影**：私も，電波のガンと呼ばれています？】

```
960 LOCATEX,Y:PRINTK$(3):VDP(1)=227:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=2TO15
:PUTSPRITE0,(X*8-8,Y*8-16),I,M:PLAY"O4L64CD"
970 IFPLAY(0)THEN970
980 NEXT:PLAY"V15S0M700005L8CCCD4D4D4E1","V15S0M700003C.D.D.E1"
990 IFPLAY(0)THEN990ELSEGOSUB1380
1000 PO=1:PUTSPRITE0,(0,209):VDP(1)=226
1010 A=USR1(0):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CO,M-(G=1)*2:PUTSPRITE1,(TX*8,TY*8),5,5+N-(H
=1)*2:RETURN120
1020 '●●● TITLE ●●●
1030 CLS:LOCATE10,0:PRINT"YUKANNAOTOKO":LOCATE0,2
1040 PRINT"ハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒ";
1050 PRINT"フヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘ";
1060 PRINT"ハヒメモ        メモ    メモメモ    メモ    ハヒ";
1070 PRINT"フヘメモ        メモ      メモ      メモ    フヘ";
1080 PRINT"ハヒメモメモ  メモメモ      メモ      メモ    ハヒ";
1090 PRINT"フヘメモ  メモ  メモ      メモ      メモ    フヘ";
1100 PRINT"ハヒメモ        メモ      メモ      メモ    ハヒ";
1110 PRINT"フヘメモ        メモ      メモ      メモ    フヘ";
1120 PRINT"ハヒメモ        メモ      メモ      メモ    ハヒ";
1130 PRINT"フヘメモ        メモ    メモメモ    メモメモメモフヘ";
1140 PRINT"ハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒハヒ";
1150 PRINT"フヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘフヘ";
1160 PUTSPRITE0,(120,120),10,0
1170 LOCATE9,21:PRINT"PUSH SPACE KEY"
1180 IFSTRIG(0)THENR=1:RETURNELSEIFINKEY$=CHR$(11)THENR=RR:RETURNELSE1180
1190 '●●● SCORE ETC. ●●●
1200 LOCATE2,0:PRINT"SCORE       HIGH       LEFT"
1210 LOCATE29,0:PRINTME-1
1220 IFSC>HSTHENHS=SC
1230 IFSC=>FFTHENME=ME+1:FF=FF+FF*2:A=USR2(0):PLAY"V15S0M700006L16GGG07C4":FORI=
0TO200:NEXT:GOTO 1210
1240 LOCATE4,1:PRINTUSING"######     ######     ROUND #";SC;HS;R
1250 RETURN
1260 '●●● GAMEN ●●●
1270 CLS:A=USR(0)
1280 ONRGOSUB1320,1330,1340,1350,1360:READKK:FORI=2TO17STEP3:LOCATE0,I:FORJ=1TO2
:READA$
1290 FORK=1TO8:B$=MID$(A$,K,1):B=VAL(B$)
1300 PRINTG$(B);:NEXT:NEXT:NEXT:
1310 FORI=6784TO6911:VPOKEI,218:NEXT:IFPO=1THENGOSUB1380:GOTO1370ELSE1370
1320 RESTORE1850:RETURN
1330 RESTORE1860:RETURN
1340 RESTORE1870:RETURN
1350 RESTORE1880:RETURN
1360 RESTORE1890:RETURN
1370 A=USR1(0):LOCATE0,0:RETURN
1380 VPOKE6874,232:VPOKE6875,233:VPOKE6906,234:VPOKE6907,235:RETURN
1390 '●●● SHOKI ●●●
1400 LOCATE9,12:PRINT"WAIT A MOMENT":RESTORE1630:FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)OR
VPEEK(I)/2:NEXT
1410 SP=0:FORI=0TO4:U=0:B$="":D$(0)="":D$(1)="":READZ:FORJ=1TO4:READX$
1420 IFJ=3THENU=1
1430 FORQ=1TO15STEP2:C$="":A$=MID$(X$,Q,2):A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):A$=RIGHT
$("00000000"+BIN$(A),8)
1440 FORK=1TO8:C$=C$+MID$(A$,9-K,1):NEXT:C=VAL("&B"+C$):D$(U)=D$(U)+CHR$(C)
1450 NEXT:NEXT:SPRITE$(SP)=B$:SP=SP+1:IFZ=1THENSPRITE$(SP)=D$(1)+D$(0):SP=SP+1
1460 NEXT
1470 FORI=1TO21:READD$,Z,X$
1480 D=ASC(D$)*8:Q=0:FORJ=1TO15STEP2:C$="":A$=MID$(X$,J,2)
1490 A=VAL("&H"+A$):A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
1500 FORK=1TO8:C$=C$+MID$(A$,9-K,1):NEXT:C=VAL("&B"+C$)
1510 VPOKED+Q,A:IFZ=1THENVPOKED+Q+8,C
1520 Q=Q+1:NEXT:NEXT
1530 FORI=22TO29:READA$:A=VAL("&H"+A$)
1540 VPOKEBASE(6)+I,A:NEXT:VPOKEBASE(6)+16,&H80
1550 RESTORE1780:FORI=1TO2:FORJ=0TO13
1560 READSD(I,J):NEXT:NEXT
1570 M$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1580 RESTORE1810:FORI=0TO5:READA$,B$,C$:G$(I)=A$+M$+B$+M$+C$+CHR$(30)+CHR$(30):N
EXT
1590 FORI=1TO4:READA$,B$:I$(I)=A$+M$+B$:NEXT
1600 FORI=1TO3:READA$,B$:K$(I)=A$+M$+B$:NEXT
1610 RETURN
1620 '●●● SPRITE DATA ●●●
1630 DATA 1,000000030F0F1DDD,DF5F1D0E37381800,000000C0F0F0B8B8,F8F8BA77E300E070
1640 DATA 1,000000030F0F1F1F,1F1F5FEFC7303818,000000C6F7F3FBFA,FAF8F8F0E00C1C18
1650 DATA 0,000000381C00070F,DFD6595F190E0903,0000001C3800E0F0,FB6B9AFA987090C0
1660 DATA 1,0000000F1F1F111F,1FDFE7611B1D0C00,000000F0F8F888F8,F8F8F48EE6C0381C
1670 DATA 1,0000000F1F1F1F1F,1F1F67E1C7DBDC0C,000000F0F8FBFBFB,FBFBE786E0D83830
1680 '●●● CHR DATA ●●●
1690 DATA -,1,000000071F3F71F1,イ,1,E3E3FFFF99999999,エ,0,000000061F3E71F0
1700 DATA ク,1,0000000616350170,コ,1,03A3B6B081099999,ト,0,030303070 71F1F0E
1710 DATA ニ,0,0000000000000102,ヌ,0,000070206 0A01010,ハ,1,000000010101010F
1720 DATA オ,0,000000E078FC0E8F,ナ,0,8080808000000000,7,1,0F01010101010101
1730 DATA メ,0,0F1F3F3F3F3F1E0F,モ,0,78BCDEDE5A5AB478,リ,1,0000001070F0F0F
1740 DATA つ,1,7F7F60607F7F6060,レ,0,7F7F7F007F7F7F00,ね,0,000000000103071F
1750 DATA は,0,0F030D0E07000000,の,0,060939FEFCFEFAFA,ひ,0,F4ECF8F030100000
1760 DATA E0,E0,A0,40,80,60,F0,D0,A0
1770 '●●● SOUND DATA ●●●
1780 DATA   0, 10,  0, 15,  0, 20, 96,184, 20,100, 50,  0, 20,  0
1790 DATA   0, 48,  0, 45, 94,  1, 26,  0,255,190,  1,  0, 20,  0
1800 '●●●
1810 DATA "  ","  ","  ","レレ","  ","  ","レレ","レレ","レレ","  ","-ア","イウ","レレ"
1820 DATA "-ア","イウ","つて","つて","づて","ハヒ","フヘ","リル","トナ","ニヌ","メモ","ねの","はひ"
1830 DATA "エオ","イウ","クケ","コサ","  ","  "
1840 '●●● ROUND DATA ●●●
1850 DATA 17,33330000,00030000,14111111,15111111,11123245,11111111,41111411,1111
4151,11111115,11441452,11511141,41111141
1860 DATA 14,00300030,00000000,11100511,41111411,15111111,11111444,05000003,3333
0112,05030011,11111052,05010111,41111152
1870 DATA 18,03000000,00300000,51411100,03111111,50141100,31141415,00114103,1022
2225,00111111,00414145,00032333,20114115
1880 DATA 49,00000033,33000000,00000345,44300000,00003444,54430000,00034445,4444
3000,00344444,54444300,03444445,44444430
1890 DATA 28,33333330,03333333,51444113,31222222,52222231,10300000,50300010,3050
3332,5-111501,11501111,52222223,22222532
1900 '●●● ENDING ●●●
1910 PLAY"V15S0M9000T150O5L16CDEFDEFGEFGAFGAB06C405L8BAG4D4","V15S0M9000T150O3L4
CDEDFGF8E8D"
1920 CLS:FORI=1TO15:PUTSPRITE0,(I*8,96),10,IMOD2:PUTSPRITE1,((32-I)*8,96),8,IMOD
2:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
1930 IFPLAY(0)THEN1930ELSERESTORE2040
1940 READA,B,C$:IFA=-1THEN1960ELSELOCATEA,B:PRINTC$
1950 GOTO 1940
1960 FORI=1TO3:PLAY"O4L8CCCC4EDEF4G4A4GFE4DC03B404C4D4E4E4D4","O2L1C.E.D":NEXT
1970 PLAY"O4L8CCCCR8L403B04CRDRERFRGRARBR2","O2L8CCCCR8L2C402CDEFGABR2"
1980 IFPLAY(0)THEN1980
1990 CLS:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE15,11:PRINT"┌┐":LOCATE15,12:PR
INT"┤├":LOCATE15,13:PRINT"└┘":LOCATE12,10:PRINT"TSUKIZAKI":LOCATE14,14:PRINT"S
O FT"
2000 PLAY"O5L8CCCCCCCCCCCCCCCCM65535C1R4","O2L8CCCCCCCCCCCCCCCCM65535O3C1R4":FOR
K=1TO3:FORI=15TO1STEP-1:COLOR15,I,I:FORJ=0TO70:NEXT:NEXT:NEXT
2010 IFPLAY(0)THEN2010
2020 CLS:LOCATE12,12:PRINT"THE  END":PLAY"M900002L12CCCL4GC","M900001L12CCCL4GC"
2030 GOTO 2030
2040 DATA 8,2,"CONGRATULATIONS!",7,6,"MIL SAVED MEL, AND",5,8,"MIL AND MEL WILL
SPEND",8,10,"HAPPY EVERYDAY!!"
2050 DATA 12,15,"(C) 1987",9,17,"TSUKIZAKI SOFT",3,20,"LET'S TRY THIS GAME AGAIN
!",-1,-1,""
```


★絶対ベーマガに載る方法：ベーマガを50万部買い取りハガキを50万枚だそー！すると50万部突破にもなり一石二鳥だ！(愛媛県新居浜市・ＥＭＩ＆ＭＡＩ14才)……【編：そうだいい方法だなぁ～。だけどお金がかかるゾ!!】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには1200用ＳＰ-5030BASICが必要です)

Mad Robot (マッド ロボット)

渡辺　高嗣



ストーリー

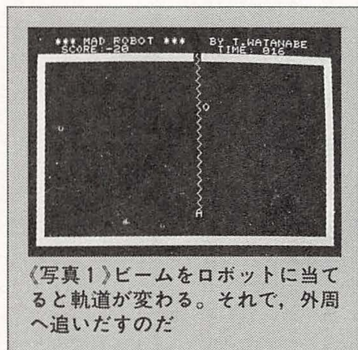
しまったと思ったときは，もう遅かった。アルバイト情報誌の「高給，だれにでもできる簡単な仕事」という文章に惑わされて，引き受けたのが，廃品ロボットの処理とはね。

遊びかた

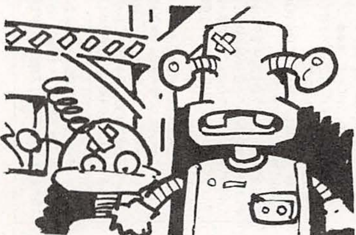
[N][M]で自分を動かし，[Z]で周期的に動きまわるドーナツ型ロボットを撃ち，軌道をかえ，ロボットを外周へ追いだしてください。ロボットは処理されてつぎのロボットが出現します。２分間の勝負ですっ！

ゲームのコツ

ロボットは上に行くように操作するのが良いでしょう。また，撃ち損じは減点ですから…。



《写真１》ビームをロボットに当てると軌道が変わる。それで，外周へ追いだすのだ



Mad Robotのプログラム・リスト

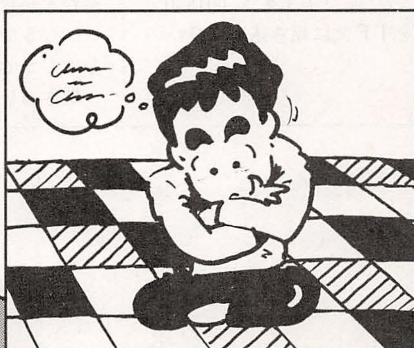
```
10 CLR
20 DIM D(4,7)
30 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 7
40 READ D(I,J)
50 NEXT J,I
60 DATA 1,41,40,39,-1,-41,-40,-39
70 DATA -39,-39,-39,-39,39,39,39,39
80 DATA -41,-41,-41,40,40,41,1,1
90 DATA -39,41,41,-39,-41,39,39,-41
100 DATA-39,-39,-41,-1,39,39,41,1
110 VR=53248:DM=0:CA=1:CB=15
120 MY=VR+21+20*40:RO=VR+20+10*40
130 DA=INT(RND(1)*5):DB=INT(RND(1)*8)
140 PRINT"■    *** MAD ROBOT ***    BY T.WATANABE"
150 FOR I=2 TO 23
160 CURSOR 1,I:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
170 NEXT I
180 FOR I=3 TO 22
190 CURSOR 2,I:PRINT SPC(36);
200 NEXT I
205 TI$="235958"
210 POKE MY,CA:POKE RO,CB
220 TEMPO6:MUSIC"G5A3B‾CB1AB3GAGAB‾C7":GOSUB 800
230 CURSOR 24,1:PRINT"TIME: ";RIGHT$(TI$,3);:IF MID$(TI$,4,1)="2" GOTO 500
235 GET KY$
240 IF KY$="N" THEN DM=-1
250 IF KY$="M" THEN DM= 1
260 IF KY$="Z" THEN DM=0:GOTO 600
270 POKE MY,0:MY=MY+DM
280 P=PEEK(MY):POKE MY,CA
290 IF P GOTO 500
300 DB=DB+1:IF DB>7 THEN DB=0
310 POKE RO,0:RO=RO+D(DA,DB)
320 P=PEEK(RO):POKE RO,CB
330 IF P=67 GOTO 400
340 IF P=CA GOTO 500
350 GOTO 230
400 FOR I=1 TO 20
410 MUSIC "_"+MID$("CEGB",INT(RND(1)*4)+1,1)+"0"
420 POKE RO,INT(RND(1)*256)
430 NEXT I
440 POKE RO,67
450 SC=SC+1000:GOSUB 800
460 DA=INT(RND(1)*5):DB=INT(RND(1)*8)
470 RO=VR+20+10*40
480 GOTO 210
500 FOR I=1 TO 30
510 MUSIC MID$("_C_G C G‾C‾G",INT(RND(1)*6)*2+1,2)+"0"
520 POKE MY,INT(RND(1)*256)
530 NEXT I
540 CURSOR 15,10:PRINT"GAME  OVER"
550 CURSOR 14,12:PRINT"PRESS S KEY!"
560 GET KY$:IF KY$="S" THEN RUN
570 GOTO 560
600 MZ=MY
610 MZ=MZ-40
620 P=PEEK(MZ):POKE MZ,238
630 IF P=CB GOTO 700
640 IF P=67 GOTO 660
650 GOTO 610
660 MUSIC"‾C1GEC":SC=SC-10:GOSUB 800
670 POKE MZ,67
680 MZ=MZ+40:IF MZ=MY GOTO 300
690 POKE MZ,0:GOTO 680
700 MUSIC"E1GEGEGEGEGEG"
710 SC=SC+100:GOSUB 800
720 DA=INT(RND(1)*5)
730 GOTO 680
800 CURSOR 4,1:PRINT"SCORE:";SC;"  ";
810 RETURN
```

★86年11月号のＯＦに載った。学校へ持っていき，みんなに見せていたら，先生にとりあげられたので，また11月号を買った私。(静岡県伊東市・奥原徳行13才)……【編：それじゃ，３月号は最初から２冊買っておくこと。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

COLOR TILE
(カラー タイル)

久村　賢幸



★ゲーム内容

MZ－700を使ったカラフル・パズルゲームの第2弾です。

画面上に表示されるいくつかのタイルを，すべて同一色に塗り直すという簡単なゲームです。タイルの数は，デモ画面で選ぶレベルによって決定されます。

なお，レベル1は初心者用，レベル2～3は初級者用，レベル4は中級者用，レベル5は上級者用です。

レベルを選んでゲームをスタートすると，一番左上のタイルに小型ロボットMS－77が表示されます。これをカーソル・キーで操るわけです。

MS－77は，移動するごとに移動元のタイルの色をカラーコードに従って，変えてしまいます。タイルの色はコード1～5，つまり青から水色まであります。うまく動かして，どの色でもいいから1色にそろえてください。

そろった（と思った）ら，[CR]キーを押します。完成かどうか判定し，OKならメッセージへ，ダメならゲームの続きにもどります。

つぎにステップ数についてですが，ステップ数の制限は，デモ画面のレベルのとおりです。MS－77が1歩進むと，1ステップです。オーバーすると，もちろんゲーム・オーバーです。

さて，2～3回プレイしてみると，ある問題に気付くでしょう。SO！完成不可能なパズルがあるのです。パズルはランダムに作られていますから，当然といえば当然ですが，プレイヤーは困りますね。考えてみましたが，不可能パターンの予測方法はわかりません。

ですから，MS－77に新機能を装備しました。スペース・キーを押すと，音が鳴って，移動しても色は変わりません（1回だけ）。しかし，パズルなので，2回までしかこの機能は作動しないことにしました。この回数によって，クリアのときの音楽が変わりますよ。

★プログラム・テクニック

タイルのカラー割り当ては，2次元配列Cに格納しています。判定ルーチンでは，配列Cから一つのサンプルをとりだし，それと配列Cの内容を一つ一つくらべています。

タイム処理は，S－BASIC特有のTI＄という6ケタの文字変数を使用しています。これは，はじめの2ケタが時間，つぎの2ケタが分，最後の2ケタが秒を，それぞれ表しています。

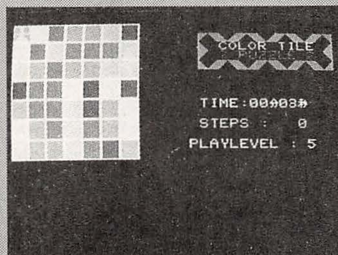
このような変数なら，たいていのBASICには付いていますが，S－BA



▲《写真1》COLOR TILEのタイトル画面。レベルを入力

▼《写真2》レベル1は3×3のタイルだ。決められたステップ内で色をそろえる

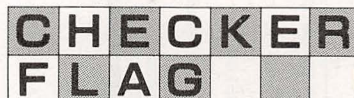




▲《写真3》レベル5は7×7のタイルだぞ。よーく考えて移動せよ

▼《写真4》時間も決められたステップ数もなんのその。1色にそろえたぞ





Dr.D：この手のゲームはプログラムを容易に作れるわりに，ゲームは比較的おもしろい。

編：わりがいいですね。

Dr.D：BASICプログラム向きといえるな。ゲーム開始時の状態は，乱数で決定されるので，いつもちがうパターンではじめられる。意外とあきないかもしれない。

影：けっこうむずかしいね。

Dr.D：ほほー。

MZ－700/1500

★僕と友人Mは，自分のクラスでベーマガの宣伝をしたら，男子13人，女子4人が，ベーマガ読者になってくれた。（熊本県阿蘇郡・turboo 13才）……【影：クラス全員ベーマガ読者になったあかつきには…。】

ＳＩＣでは，別の６ケタの文字変数と等号，不等号を使った判定式が使用できるのです。たとえば，「15分30秒を越えたら」だったら，『ＴＩ＄＞〝001530〟』というのをＩＦ文に組み込めば良いのです。

★パズルゲームについて

驚きました。あんなにも『パレット』がむずかしかったなんて。作った当時，レベル５でも１分程度で解けたのに，今はもうできない。

驚きました。あんなにも『プリズンブレーカー』がむずかしかったなんて。作った当時，何も考えずに解けたのに，今は１面目でも，なかなか解けない。

「簡単な」「簡単な」と書いてしまいました。しかし，こんどこそは，簡単です。ステップがなければ…。

COLOR TILEのプログラム・リスト

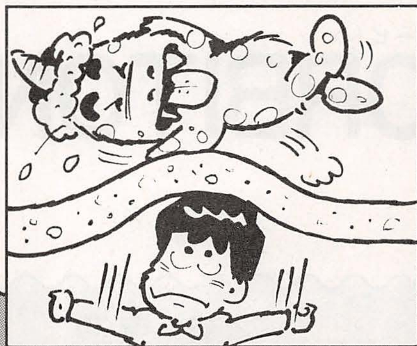
```
10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 REM ▒▒                             ▒▒
30 REM ▒  MZ-700  PUZZLE GAME PART 3   ▒
40 REM ▒                               ▒
50 REM ▒    COLOR TILE VERSION 1.0     ▒
60 REM ▒                               ▒
70 REM ▒  1987 (C) MASAYUKI HISAMURA   ▒
80 REM ▒▒                             ▒▒
90 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
100 CLR:GOSUB 840:TEMPO 7:DIM C(XX,YY)
110 REM ■■■■■ PUZZLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 CONSOLE 0,25,0,40:COLOR ,,7,0:CLS
130 FOR X=0 TO XX:FOR Y=0 TO YY
140 C(X,Y)=INT(RND(1)*5+1)
150 CURSOR X*2,Y*2:COLOR ,,7,C(X,Y)
160 PRINT "┌■■┘"
170 NEXT Y,X
180 CONSOLE 1,10,20,15:COLOR ,,4,0
190 PRINT"■◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣"
200 PRINT "▶            ◀"
210 PRINT "▶            ◀"
220 PRINT "◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤"
230 COLOR ,,6:PRINT "■■■COLOR TILE"
240 COLOR ,,2:PRINT"■■■!? PUZZLE ?"
250 CONSOLE 0,25,0,40
260 CURSOR 19,12:COLOR ,,3
270 PRINT "PLAYLEVEL :";LL
280 CURSOR 0,0:COLOR ,,7,C(0,0):PRINT "■■■■▲"
290 X=0:Y=0:SP=0:TI$="000000"
300 REM ■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 GET K$:IF K$="" THEN 420
320 IF K$=CHR$(13) THEN 680
330 IF (K$=" ")*(NC<2) THEN NC=NC+1:F=1:MUSIC "+F2+G+A+B+G"
340 VX=(K$="■")-(K$="■")
350 VY=(K$="■")-(K$="■")
360 IF (X+VX<0)+(X+VX>XX) THEN VX=0
370 IF (Y+VY<0)+(Y+VY>YY) THEN VY=0
380 IF (VX<>0)+(VY<>0) THEN 480
390 X=X+VX:Y=Y+VY
400 CURSOR X*2,Y*2
410 COLOR ,,6,C(X,Y):PRINT "■■■■▲"
420 CURSOR 20,8:COLOR ,,5,0
430 PRINT "TIME:";MID$(TI$,3,2);"分";RIGHT$(TI$,2);"秒"
440 IF TI$>TM$ THEN 570
450 CURSOR 20,10:COLOR ,,6
460 PRINT USING "STEPS : ###";SP
470 GOTO 300
480 REM ■■■■■ CHANGE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
490 IF F=1 THEN F=0:GOTO 520
500 C(X,Y)=C(X,Y)+1
510 IF C(X,Y)>5 THEN C(X,Y)=1
520 CURSOR X*2,Y*2
530 COLOR ,,7,C(X,Y):PRINT "┌■■┘"
540 SP=SP+1
550 IF SP>ST THEN 570
560 GOTO 390
570 REM ■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■
580 COLOR ,,7,1
590 CONSOLE 14,10,20,15
600 PRINT"■NOT SUCCEED!"
610 PRINT " PLEASE TRY "
620 PRINT " ONCE MORE! "
630 CONSOLE 0,25,0,40
640 MUSIC "G4FGFECDEGFGFEDC"
650 GET K$
660 IF K$=" " THEN 100
670 GOTO 650
680 REM ■■■■■ SUCCEEDED ■■■■■■■■■■■■■■■
690 SC=C(0,0)
700 FOR I1=0 TO XX:FOR I2=0 TO YY
710 IF C(I1,I2)<>SC THEN MUSIC "CODCECDCECDCECDCEC":GOTO 300
720 NEXT I2,I1
730 COLOR ,,7,2
740 CONSOLE 14,10,20,15
750 PRINT"■YOU SUCCEED!"
760 PRINT " CHALLENGE  "
770 PRINT "  THE NEXT! "
780 CONSOLE 0,25,0,40
790 IF NC=1 THEN MUSIC "G4RG3ROG3BABA+CGAFEFGABC"
800 IF NC=0 THEN MUSIC "+E4+C+E6+D4B+D6F4GAB+C+D+E+F9"
810 GET K$
820 IF K$=" " THEN 100
830 GOTO 810
840 REM ■■■■■ DEMONSTRATION ■■■■■■■■■■■
850 COLOR ,,7,0:CLS
860 CONSOLE 3,9,5,30:COLOR ,,1,6
870 PRINT"■╭─╮╭─╮┬  ╭─╮┬─╮ ┬┬┬ ┬ ┌─┐"
880 PRINT"│  │ ││  │ ││─┘  │││ │ │H "
890 PRINT"╰─╯╰─╯┴─╯╰─╯┴ ╰  ┴┴┴─┘└─┘"
900 CONSOLE 8,10,5,30
910 COLOR ,,5,0:PRINT "■"
920 PRINT"LEVEL 1 :  1分 00秒  50 STEPS"
930 PRINT"LEVEL 2 :  2分 30秒  75 STEPS"
940 PRINT"LEVEL 3 :  3分 00秒 100 STEPS"
950 PRINT"LEVEL 4 :  3分 30秒 175 STEPS"
960 PRINT"LEVEL 5 :  5分 00秒 250 STEPS"
970 CONSOLE 0,25,0,40
980 CURSOR 7,23:COLOR ,,3,0
990 PRINT "COPYRIGHT BY M.HISAMURA"
995 MUSIC "G7C4DEF+CBA+CBA+CGA7F+C9"
1000 CURSOR 8,20:COLOR ,,7,0
1010 INPUT "SELECT LEVEL : ";LL
1020 IF (LL<0)+(LL>5) THEN 1000
1030 ON LL GOSUB 1050,1060,1070,1080,1090
1040 RETURN
1050 ST= 50:TM$="000059":XX=2:YY=2:RETURN
1060 ST= 75:TM$="000229":XX=4:YY=2:RETURN
1070 ST=100:TM$="000259":XX=4:YY=4:RETURN
1080 ST=175:TM$="000329":XX=6:YY=4:RETURN
1090 ST=250:TM$="000499":XX=6:YY=6:RETURN
```

★つい先日，私がさとったこと。「ファミコンは，他人の家で遊ぶものである」。（愛知県知多郡・**坂部ひびき17才**）
……【**影**：ファミコンは，休けい時間に遊ぶもの。**編**：１日中休けい時間だとは言わせませんよ。**影**：はっ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

BREAK OUT
ブレイク アウト

中森　洋輔



1. Let's Play

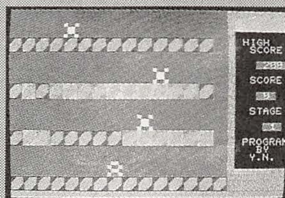
カーソル・キーで左右，スペース・キーでジャンプです。緑色のブロックの上に敵がいるときジャンプすると，敵が死にます，3匹殺すと，ステージ・クリアです。

黄色のブロックはボーナス，水色は壊れるだけで，緑色は壊れません。

2. The End

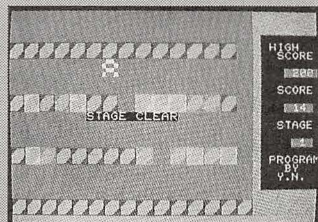
このゲームで，16作送ったことになるけど，現在3回しか載っていない。

プログラムは短く，マルチステートメントが少ないほうがいいと思います。論理式をやたらに使う人がいるが，決して速くなるとはいえないし，プログラムが見にくくなるので，あまり使用しないほうがいいと思います。THE END



▲《写真1》ステージ1。緑色のブロックの下でジャンプして敵をやっつける

▼《写真2》3匹の敵をすべてやっつけるとステージ・クリアだ！



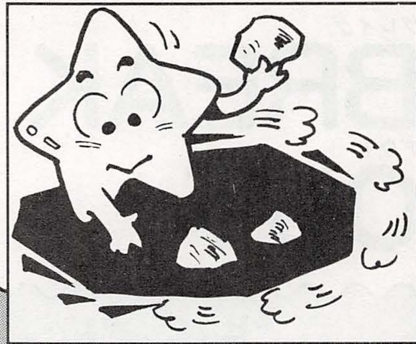
BREAK OUTのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DIM G(14,11),TX(3),TY(3),TV(3),C(4),F(11):HI=200
20 TY(1)=1:TY(2)=4:TY(3)=7:C(1)=4:C(2)=5:C(3)=6:E$="  ▚▚▚  "
30 F(9)=3:F(6)=2:F(3)=1
40 GOSUB 400
50 SC=0:RD=0:TMR=6
60 RD=RD+1:TMR=TMR-1:IF TMR<2 TMR=5
70 TX(1)=2:TX(2)=12:TX(3)=7:TV(1)=1:TV(2)=-1:TV(3)=1:TM=TMR
80 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14:G(I,J)=0:NEXT:NEXT:COLOR 7,1:CONSOLE 0,24,0,30:CL
S:CONSOLE
90 GOSUB 470:X=7:Y=10:TK=0:TF(1)=1:TF(2)=1:TF(3)=1:COLOR 7,1
100 CONSOLE:LOCATE 35,15:PRINT RD;
110 GOSUB 180
120 IF G(X,Y)=4 THEN 540
130 TM=TM-1:IF TM<0 TM=TMR
140 IF TM=1 GOSUB 320
150 IF TK=3 THEN 380
160 COLOR 7,1:LOCATE 34,7:PRINT HI;
170 LOCATE 34,11:PRINT SC;:GOTO 110
180 K$=INKEY$(0):R=X:Q=Y
190 IF G(X,Y+1)=0 Y=Y+1:GOTO 230
200 X=X-(X>0)*(K$="▚")+(X<14)*(K$="▚")
210 IF K$<>" " OR Y<4 THEN 230
220 A=G(X,Y-2):ON A+1 GOSUB 250,260,300,310
230 COLOR 7,1:LOCATER*2,Q*2:PRINT E$;
240 LOCATE X*2,Y*2:PRINT"▚▚▚▚▚";:RETURN
250 Y=Y-3:RETURN
260 Y=Y-1:IF G(X,Y-2)=0 Y=Y-2:RETURN
270 PLAY 7,"+A0":SC=SC+1:TF(F(Y))=0:TK=TK+1:COLOR 6,2:G(X,Y-2)=0
280 LOCATEX*2,(Y-2)*2:PRINT"▚▚▚▚▚";
290 PLAY 7,"+E1+D+C":COLOR,1:LOCATE X*2,(Y-2)*2:PRINT E$;:RETURN
300 SC=SC+1:Y=Y-2:G(X,Y)=0:PLAY 7,"+B0":RETURN
310 SC=SC+5:Y=Y-1:G(X,Y-1)=1:PLAY7,"+C0+F+A":LOCATE X*2,(Y-1)*2:E=4:"BOX":RETURN
320 FOR I=1 TO 3:IF TF(I)=0 THEN 370
330 R=TX(I):TX(I)=R+TV(I):W=TX(I)
340 IF W=0 OR W=14 OR G(W,TY(I)+1)=0 :TV(I)=-TV(I):TX(I)=R
350 COLOR 7,1:LOCATE R*2,TY(I)*2:PRINT E$;
360 LOCATE TX(I)*2,TY(I)*2:PRINT"▚▚▚▚▚";:G(R,TY(I))=0:G(TX(I),TY(I))=4
370 NEXT:RETURN
380 PLAY 7,"C1DEFGDEFGAEFGAFAGAB"
390 COLOR 7,0:LOCATE 10,12:PRINT"STAGE CLEAR";:PAUSE 30:GOTO 60
400 COLOR 7,4:FOR I=0 TO 23:LOCATE30,I
410 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚";:NEXT:CONSOLE3,18,31,8
420 COLOR ,0:CLS:CONSOLE:LOCATE32,4
430 PRINT"HIGH▚▚▚SCORE";:LOCATE 33,9
440 PRINT"SCORE▚▚▚▚▚▚STAGE";:LOCATE32,17
450 PRINT"PROGRAM▚▚▚▚BY▚▚▚Y.N.";
460 RETURN
470 FOR I=0 TO 13:LOCATEI*2,4:E=4:"BOX":LOCATEI*2,22:"BOX"
480 G(I,2)=1:G(I,11)=1:A=INT(RND(1)*3)+1:E=C(A):G(I,5)=A
490 LOCATEI*2,10:"BOX":A=INT(RND(1)*3)+1:E=C(A):G(I,8)=A
500 LOCATEI*2,16:"BOX":NEXT
510 G(14,11)=1:E=4:LOCATE 28,22:"BOX":RETURN
520 LABEL "BOX"
530 COLOR E,3:PRINT"▚▚▚▚";:RETURN
540 COLOR 2,6:LOCATE X*2,Y*2:PRINT"▚▚▚▚▚";
550 PLAY 7,"+B2BAGFEDC+E+D+CEDC"
560 C1=7:C2=5:WHILE INKEY$=""
570 LOCATE12,12:COLOR C1,0:SWAP C1,C2
580 PRINT"GAME OVER";:WEND:GOTO 40
```

★ファミコンがなんだ！パソコンがなんだ！オレなんて，オレなんて…ロリコン持ってんだぞ！(愛知県稲沢市・加藤　実13才)……【編：自分はロリコンだといいたいんですかね。影：あんまり，いいネタじゃないな。】

MZ-1500用

オービトン
ORBITON



神前　幸造

STORY

おもしろいゲームにストーリーなど関係ないのだ!!

HOW TO PLAY

↑↓→←で緑色のポイントを操作して，その周囲を一定の軌道でまわっているオービターに，黄色の鉱物資源を取らせてください。

オービターは動きまわっている爆弾や散らばっている紫色のアステロイドにぶつかると，爆発してしまいますが，ポイントはシールドを張っているので，逆に破壊することができます。全部鉱物資源を取り終えると，つぎのスペースにワープできます。

なお，軌道はスペースによって変化します。オービターがなくなると，当然ゲーム・オーバーです。

PROGRAM

キャラクターの動きは，ほとんど論理式で行なっています。

それから，リストの最後の軌道データは1行で一つの軌道を表し，四つのデータで成り立っています。行の最初の二つの数値は，オービターのスタート位置のX，Y座標です。そしてつぎの文字列は，オービターのX座標の動き，そのつぎはY座標の動きのデータです。適当に変えると，だんだんとポイントから離れていったりするので，注意してください。

なお，370行のRND(1)にかける数を小さくすると，敵の追いかけがきつくなり，大きくすると逆にゆるくなります。

《第1表》変数表

X	ポイントのX座標
Y	ポイントのY座標
OX	オービターのX座標
OY	オービターのY座標
KX(n)	オービターのX座標の動き
KY(n)	オービターのY座標の動き
SX	オービターの最初のX座標
SY	オービターの最初のY座標
M	鉱物資源の数
MX	敵のX座標
MY	敵のY座標
S	スコア
H	ハイスコア
R	スペース(ラウンドNo.)
L	オービターの残り数
N1$，N2$	ハイスコア時のミュージック・データ

THE END

さて，このゲームのアイデアは，友人のY君によるものなので，掲載されたらまっ先にY君にお礼を言わねばなりません（もちろん，彼にも原稿料をわけなければならない）。

それから，次回作，〝BUILDY〟もよろしくお願いします。

ORBITONのプログラム・リスト

```
10 CLR:CONSOLE:PAL:INIT"CRT:G":PRTY2:CCOLOR,,7,0:RESTORE:MUSICINIT:TEMPO7:DIM KX
(99),KY(99),C(3):C(0)=1:C(1)=5:C(2)=7:C(3)=5:H=2000
20 N1$="O3E3ERG+DR+CRBRAGRFEDEERGO4DRCRDERFREDREERGCCR-GDDRFO3BBRGAB+C+D+D+CBAGA
B+C":N2$="O3C3CR-GCRERFRD-BR-A-GRCCR-GCRERFERDRCDRCCCCO2BBBBAAAABBBBGGRABRGRO3CR
CC"
30 GOTO840
40 S=0:R=1:L=3
50 'ROUND START ===============
60 CLS3:IF R>20THEN570 ELSEPAL:ON R RESTORE950,960,970,980,990,1000,1010,1020,10
30,1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140
70 READ SX,SY,D1$,D2$
80 N=LEN(D1$):FORI=1TO N:KX(I)=VAL(MID$(D1$,I,1))-1:KY(I)=VAL(MID$(D2$,I,1))-1:N
EXT
90 M=10
100 CURSOR29,1:PRINT[5]"- ORBITON -"
110 CURSOR30,5:PRINT[6]"SCORE":CURSOR31,7:PRINT[7]USING"#######0";S
120 CURSOR30,9:PRINT[6]"HIGHEST":CURSOR31,11:PRINT[7]USING"#######0";H
```



▲《写真1》ORBITONのタイトル画面。キャラクターの紹介です

▶《写真2》緑色のポイントを操作して，その周囲をまわるオービターに黄色の鉱物資源を取らせる

▶《写真3》オービターが爆弾やアステロイドにぶつかると爆発してしまう

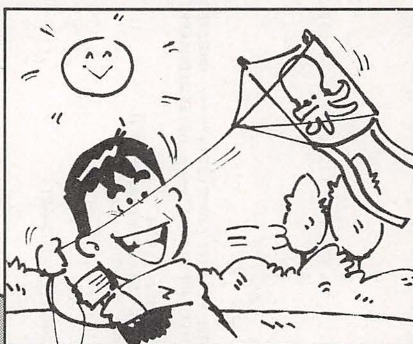
★「影さん隊だ」といって，パソコン・ショップに入っていったら，追いだされた。(広島市・武林正昭11才)……
【影：すびばせん。編：また今度にしてください。影：いつなら，いいんですか？つぐ美：はて？】

```
130 CURSOR30,13:PRINT[6]"ROUND NO.":CURSOR37,15:PRINT[7]USING"##";R
140 CURSOR30,17:PRINT[6]"ORBITER":CURSOR37,19:PRINT[7]USING"##";L
150 CURSOR8,5:PRINT[5]"ROUND";R;"  ORBIT";:X=SX:Y=SY:CURSOR14,13:PRINT[4]"+";:FO
RI=1TO2:FORJ=1TON:FPRINT[X,Y]0:X=X+KX(J):Y=Y+KY(J):FPRINT[X,Y]3:WAIT50:NEXTJ,I:F
PRINT[X,Y]0:CURSOR8,5:PRINTSPC(15);
160 FORI=1TO70:CURSOR INT(RND(1)*28),INT(RND(1)*25):PRINT[INT(RND(1)*8)]CHR$($85
);:NEXT
170 FORI=1TO5+R/3:Z1=INT(RND(1)*28):Z2=INT(RND(1)*25):FPRINT[Z1,Z2]5:CURSORZ1,Z2
:PRINT[0]"*";:NEXT:CURSOR14,13:PRINT" ";
180 FORI=1TO10:Z1=INT(RND(1)*28):Z2=INT(RND(1)*25):FPRINT[Z1,Z2]6:CURSORZ1,Z2:PR
INT[0]"-";:NEXT
190 FORI=0TO196STEP4:BOX[4]228,I,232,I+2,1:NEXT
200 X=14:Y=13:OX=SX:OY=SY:F=1:NF=1:MX=0:MY=0:P=0:MP=0
210 'MAIN LOOP =======================
220 FPRINT[X,Y]P[OX,OY]0:USR(27):K=PEEK(95)
230 XX=(K=20 AND X>0)-(K=19 AND X<27):YY=(K=18 AND Y>0)-(K=17 AND Y<24)
240 X=X+XX:Y=Y+YY:OX=OX+XX:OY=OY+YY
250 OX=OX+KX(NF):OY=OY+KY(NF):NF=NF+1:IF NF>NTHEN NF=1
260 IF OY<0THEN OY=25+OY ELSE IF OY>24THEN OY=OY-25
270 IF OX<0THEN OX=28+OX ELSE IF OX>27THEN OX=OX-28
280 P=PEEK($D000+Y*40+X)-$B9:IFP<0 THEN P=0
290 IF PEEK($D000+OY*40+OX)=$BF THEN CURSOROX,OY:PRINT" ";:MUSIC"O5COEGB";"O6EOR
ERE":S=S+5:M=M-1:GOTO500
300 IF MX=X AND MY=Y THEN FPRINT[X,Y]9:NOISE"V15O3A0GFED";"V15O4B0AGFE":MX=0:MY=
0:S=S+20:MP=PEEK($D000)-$B9:IF MP<0THEN MP=0:GOTO500 ELSE500
310 IF P=$5 THEN FPRINT[X,Y]9:NOISE"V15O3A0GFED";"V15O4B0AGFE":S=S+10:CURSORX,Y:
PRINT" ";:MUSICWAIT:FPRINT[X,Y]0:P=0:GOTO500
320 IF PEEK($D000+OY*40+OX)=$BE THEN 530
330 IF F=1THEN F=2 ELSE F=1
340 FPRINT[X,Y]F[OX,OY]F+2
350 'BOMB ==========================
360 FPRINT[MX,MY]MP
370 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO440
380 MX=MX+INT(RND(1)*3)-1:MY=MY+INT(RND(1)*3)-1
390 IF MX<0THEN MX=0
400 IF MY<0THEN MY=0
410 IF MX>27THEN MX=27
420 IF MY>24THEN MY=24
430 GOTO450
440 MX=MX+(MX>OX)-(MX<OX):MY=MY+(MY>OY)-(MY<OY)
450 IF MX=OX AND MY=OY THEN530
460 MP=PEEK($D000+MY*40+MX)-$B9:IF MP<0THEN MP=0
470 FPRINT[MX,MY]F+6
480 GOTO220
490 'SCORE PRINT ===================
500 CURSOR31,7:PRINT[7]USING"#######0";S
510 IF M=0THEN MUSIC"O3C3CCCCR-BRCR-BRC";"O4C3DECDR-GRCRERC":MUSICWAIT:S=S+R*50+
L:R=R+1:GOTO60 ELSE330
520 'BANG !! ======================
530 L=L-1:FPRINT[OX,OY]0:FORI=1TO30:SOUND=(6,4):SOUND=(7,I/3):CIRCLE[1]OX*8+4,OY
*8+4,I,1:PAL,INT(RND(1)*7)+1:NEXTI:MUSICSTOP
540 FORI=30TO1STEP-1:CIRCLE[0]OX*8+4,OY*8+4,I,1:PAL,INT(RND(1)*7)+1:NEXTI
550 IF L>-1THEN FPRINT[X,Y]P[MX,MY]MP:CURSOROX,OY:PRINT" ";:CURSOR37,19:PRINT[7]
USING"##";L:PAL:GOTO190 ELSE 620
560 'ENDING ========================
570 CURSOR11,7:PRINT[6]"CONGRATULATIONS !!"
580 CURSOR7,13:PRINT[4]"GAME DESIGNER    K.YAMADAKA":CURSOR7,15:PRINT[4]"PROGRAM
MER       K.KAMIMAE"
581 CURSOR9,20:PRINT[5]"THANK YOU FOR PLAYING."
585 MUSIC"O3F3FGAFFEDCCDECCO2#AA#A#AO3CDCO2A1GFGAAG3GA#AO3CCDEFFGAFFEDCCDECCO2#A
A#A#AO3CDCO2A1GFGAAO3D2-#ADECEFFFF";"S2M1O4F3RFFFRFFCRCCCRCCDRDDDRDDEREEEREEFRFF
FRFFCRCCCRCC-#AR-#A-#ACRCCFRFFFM255"
586 MUSICWAIT
590 CURSOR16,23:PRINT[2]"THE END":WAIT800:S=S+3000:CLS3
600 '
610 'GAME OVER ====================
620 IF S>H THEN H=S:MUSICN1$;N2$:FORI=1TO20:CURSOR7,10:PRINT[6]SPC(13);:WAIT170:
CURSOR7,10:PRINT[6]"NEW RECORD !!";:WAIT170:NEXT:MUSICWAIT:WAIT100
630 CURSOR4,15:PRINT[4]">>> GAME IS OVER <<<";:MUSIC"O3A3EAEGDGDFCFCE#DEE";"O2D3
DEECCDDFFGGEEAER7"
640 MUSICWAIT
650 '
660 '
670 'TITLE ========================
680 CLS3:CIRCLE[1]30,30,24,1:LINE[1]30,28,30,32:LINE[1]28,30,32,30:CIRCLE[6]43,1
0,3,1:PAINT[6]43,10,6
690 CURSOR7,3:PRINT[1]"      _ ___"
700 CURSOR7,4:PRINT[1]" ┌─┐┌─┐ │ │ ┌─┐ │"
710 CURSOR7,5:PRINT[1]" └─┘├─┤ │ │ │ │\│"
720 CURSOR7,6:PRINT[1]" │ \└─┘ │ │ └─┘ \│"
730 CURSOR7,7:PRINT[1]"        ▀▀▀"
740 PRINT[7]SPC(12);"---- CENTRAL POINT▀":PRINT[7]SPC(12);"---- ORBITER▀":PRINT[
7]SPC(12);"---- MINERAL RESOURCE▀":PRINT[7]SPC(12);"---- ASTEROID▀":PRINTSPC(12)
;"---- BOMB▀▀"
750 FPRINT[10,11]1[10,13]3[10,15]6[10,17]5[10,19]8
760 PRINT[5]USING"     SCORE:#######0  HIGHEST:#######0▀";S,H
770 PRINT[1]"          HIT ANY KEY TO GAME START !!";
780 FORI=0TO3
790 PAL,C(I):WAIT80
800 GETK$:IFK$=""THEN NEXTI:GOTO780
810 MUSICSTOP:MUSIC"O3A4GEDE";"O2D2GDGDGDG":MUSICWAIT
820 GOTO40
830 'PCG SETTING ===================
840 FORI=1TO9:READ D$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(D$):NEXT:GOTO670
850 DATA 000000000000000000000000000000000815A187E7E185A81
860 DATA 000000000000000000000000000000003C7E66667E3C00
870 DATA 0010183E7C18080000000000000000000010183E7C180800
880 DATA 00423C3C3C3C420000000000000000000423C3C3C3C4200
890 DATA 3C6AF5FBBF3F06043C7EFFFFFFFF7E3C00140A0400000000
900 DATA 0000040200000000003C7EFFBF5E3C00003C7EFFFF7E3C00
910 DATA 00183C66663C18000000001818000000000183C66663C1800
920 DATA 00183C66663C1800814200181800428181 5A3C66663C5A81
930 DATA 0000000000000000082052042228520800001004200800000
940 'ROUND DATA ======================
950 DATA 18,9,0000000111111112222222221111111,1111111222222222111111100000000
960 DATA 14,9,22220000000002222,222222200000000
970 DATA 13,9,22222110000000011222,11222222221100000000
980 DATA 14,11,22220000000002222,1122221111000011
990 DATA 13,9,2211122211000111001110001122211,112221112211122211000111001110000
1000 DATA 14,11,22211111111110000001111111111222,000222222222200022200000000022
2
1010 DATA 14,12,2222221100000000000011222222,11111221111111111100111111
1020 DATA 12,10,22221000012222100001,1111222222111000000
1030 DATA 13,8,2221122211000110000110001122211 2,11222112222112221100011000011000
1040 DATA 13,11,22222001122000000002211 00222,110022222222001122000000022
1050 DATA 14,9,22202000000020222,222222220000000
1060 DATA 14,10,2212202001000010020221 22,022122221220200100001002
1070 DATA 14,13,2222221100000000000011222222,0111112211111001111122111 11
1080 DATA 13,12,22212211001000010011221 2,1100222222001122000000 22
1090 DATA 14,8,2111001112211100000022222222222000000111 2,222222222220000001112211 1
0011122111000000
1100 DATA 10,11,2222221222200000000 1000022,11111221111122111 1100111100
1110 DATA 10,8,222222222000022220000000000222200002,22220000222222222220000222200
00000000
1120 DATA 14,11,22222000000000002222200000222222222200000,222222200000000000222222
2222000000000222
1130 DATA 12,10,22222022222000002000000200000 2222202,11112211112211111221111001 11
100111100
1140 DATA 14,12,00022222220001100022222220000000011112222222222211 1100000,00001111 2
22222222211110000000022222220001100022222220000
```

★ＯＦ行き列車にご乗車いただき，ありがとうございます。間もなく，ＯＦ駅に到着いたします。お降りの際は，ボツにされないよう，ご注意くださいませ。（岐阜県本巣郡・ジミーたご作13才）……【影：つぎはボツ行き～。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用
(※2500で動かすには2000モードで1Z001-BASICを使用してください)

タコタコ アガレゲーム



井上　智紀

ストーリー

1月×日○曜日
○△君から手紙がきた。「タコがほしい～!!」
1月△日◎曜日
僕はタコをプレゼントするために，○△君の家へと向かった。

遊びかた

とにかく，タコをあげながら，まっすぐ進むだけです。スペース・キーを押すとダッシュして，タコが高くあがります。

途中，地面に穴があいているところがあります。8キーでジャンプしてください。

穴に落っこちたり，ときどき飛んでくるカラスにタコをつっつかれたり(糸はカラスに当たってもよい)，タコを地面につけるとゲーム・オーバー。

また，ダッシュしすぎて，タコをあげすぎても，糸が切れてしまい，ゲーム・オーバーになってしまいます。

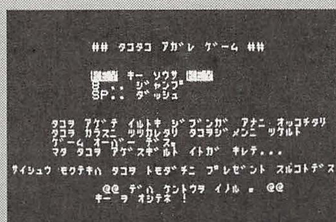
最終目的は，タコを友だちにプレゼントすることです。では，健闘を祈る!

入力方法

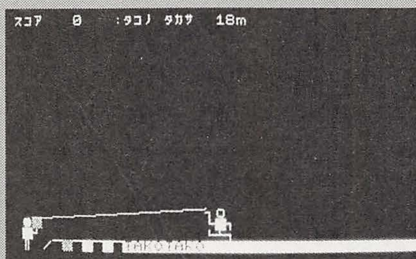
BASIC−1Z001UP(拡張)で

《第1表》主な変数表

Y	タコの高さ
R，RX	ランダムの判定
MU，MU(X)	バックMUSIC
J	何mあるか?
I	FOR～NEXT用
S	スコア
W$	キー入力用
A$，A1$，A2$，A3$，A4$	人間のキャラクター

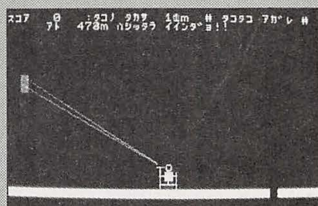


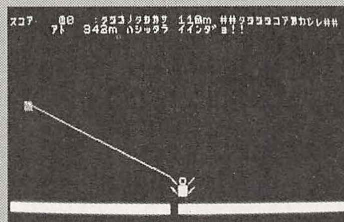
▲《写真1》タコタコ アガレ ゲームのタイトル。適当なキーを押してください

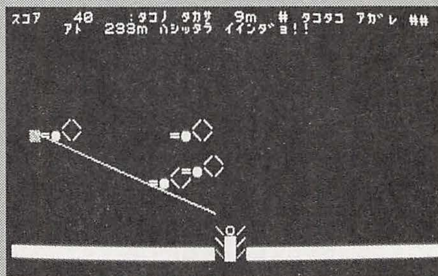


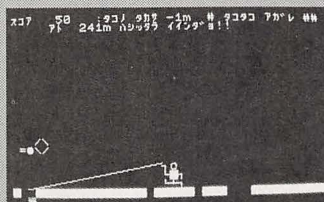
◀《写真2》さあ，友だちのところにタコをプレゼントしてください

▼《写真3》うん，いい調子! タコタコあがれ! それ走るぞー




◀《写真4》おっと，穴だ!それジャンプ! あざやかです


▲《写真6》カラスの大群だ! 気をとられてると穴に落っこっちゃいます


▶《写真5》でも，タコを地面に落っことしちゃいけないよ

★はじめまして影さん。今度から，あなたの家の屋根裏に住む貧乏神です。よろしくお願いします。(島根県東出雲町・松田公次14才)……【影:こちらこそ，私は電波ビルに住む守り神です。編:ねずみといったほうが…。】

入力しました。通常のＢＡＳＩＣでも動きます。

プログラム中の⇩⇦は，ＰＯＫＥ＄23，４：ＰＯＫＥ＄24，１CRとダイレクトで入力後，00キー（2500の場合はテンキーの・キー）を押すとでます。ＰＯＫＥ＄23，48：ＰＯＫＥ＄24，48CRと入力するともどります。

CHECKER FLAG

編：いいアイデアのゲームですね。

Dr.D：そうだな。グラフィックは使っていなくても，アイデアが良ければ，ゲームはおもしろい。

編：リストも短いですね。

Dr.D：しかし，もう少し微妙なキー操作が必要なほうがいいんじゃないかな。つまり，気流がみだれてしまったりして，うまくタコを操らないと，落ちてしまうとか。

編：それでは，ゲームがむずかしすぎますよ。

タコタコ アガレ ゲームのプログラム・リスト

```
 10 REM ■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ(1)[redacted]
 20 PRINTCHR$(6):CONSOLEC40,N,S0,24,GN:GRAPH I1,C,O1:FOR N=0 TO 21:READA:POKE 40
360+N,A:NEXT N
 30 GOSUB 460:PRINTCHR$(6)
 40 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 50 REM ■ ﾏｼﾝ ｺﾞ [redacted]
 60 DATA 6,20,33,121,208,17,120,208,197,1,39,0,237,176,9,229,209,35,193,16,243,2
01
 70 REM ■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ(2)[redacted]
 80 S=0:Y=18:A=0:J=0:CURSORO,0:PRINT"ｽｺｱ  ";S;"   :ﾀｺﾉ ﾀｶｻ ";Y;"m  ":TEMPO 7
 90 A3$="⇔⇔/\⇩⇔⇔⇔⇔=●\/":A4$="\o/⇩⇔⇔⇔\■/⇩⇔⇔⇔ ‾ "
 100 A$="┐o ⇩⇔⇔⇔┘■┐⇩⇔⇔⇔└┘┐ ":A1$="┌o ⇩⇔⇔⇔┘■┘⇩⇔⇔⇔┌┴┘ ":CURSORO,18:PRINT" ●  ":CURSO
RO,19:PRINT" ■┘⇩⇔⇔⇔ ‖ /‾▒ ■ ■ TAKOTAKO[redacted]"
 110 CURSOR19,17:PRINTA$:CURSOR2,Y:PRINT"▒":LINE 19*8,17*8,2*8,Y*8
 120 DIM MU$(20):DATA R,A,G,A,G,A,A,A,R,R,A,A,G,G,A,A,A,R,R,R,R,R:FOR I=1 TO 20:
READ MU$(I):NEXT I:MU=1
 130 GET W$:IF W$="" GOTO 130
 140 MUSIC"A3GAGAAA5RRO"
 150 REM ■ ﾒｲﾝ  [redacted]
 160 GET W$:A=0:J=J+1
 170 MUSIC MU$(MU):MU=MU+1:IF MU=21 THEN MU=0
 180 IF Y=<3 THEN MUSIC"+BOR9":FOR I=199 TO 0 STEP-1:  BLINE 0,I,I,0:NEXT I:GOTO
410
 190 CURSOR19,17:PRINTA$
 200 CURSORO,0:PRINT"ｽｺｱ  ";S;"   :ﾀｺﾉ ﾀｶｻ ";19-Y;"m  # ﾀｺﾀｺ ｱｶﾞﾚ #":CURSOR5,1:P
RINT"ｱﾄ ";500-J;"m ﾊｼｯﾀﾗ ｲｲﾝﾀﾞｮ!!"
 210 IF Y=>20 THEN 410
 220 IF W$="8" THEN CURSOR19,17:PRINTA4$:MUSIC"CO#CD#DE#EF":IFCHARACTER$(20,20)=
" "THEN USR($F14):S=S+10
 230 IF W$="8" THEN 290
 240 IF W$=" " THEN A=1
 250 IF J=>500 THEN 580
 260 IFCHARACTER$(20,20)="■"THEN 290
 270 FOR I=17 TO 19:CURSOR19,I:PRINT"    ⇩⇔⇔⇔":A4$:MUSIC"R7":NEXT I
 280 GOTO 410
 290 BLINE 19*8,17*8,2*8,Y*8
 300 IF A=0THENCURSOR2,Y:PRINT" ":Y=Y+1
 310 IF A=1THENCURSOR2,Y:PRINT" ":Y=Y-1
 320 CURSOR2,Y:PRINT"▒":CURSOR19,17:PRINTA1$
 330 LINE 19*8,17*8,2*8,Y*8
 340 R=INT(RND(1)*(250-J)+1)
 350 RX=INT(RND(1)*15)+5
 360 IF R=1 THEN CURSOR 38,20:PRINT" "
 370 IF R=2 THEN CURSOR 35,RX:PRINTA3$
 380 CURSOR19,17:PRINT"    ⇩⇔⇔⇔    ⇩⇔⇔⇔    ":CURSOR2,Y:PRINT" ":OUT@232,211:USR(403
60):IFCHARACTER$(2,Y)="="THEN 410
 390 CURSOR19,17:PRINT" o ⇩⇔⇔⇔┌■┘⇩⇔⇔⇔┌┴┐ ":CURSOR2,Y:PRINT"▒":GOTO 160
 400 REM ■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ [redacted]
 410 FOR I=Y TO 20 :CURSOR2,I:PRINT"▒":MUSIC"R3":CURSOR2,I:PRINT" ":NEXT I:CURSO
R2,I:PRINT"▒":MUSIC"-CO-#C-C-#C-C-#C-C-#C"
 420 MUSIC"B3RARGRFRERDRC5-F9C":CURSOR10,10:PRINT" G A M E  O V E R ! !"
 430 GET W$:IF W$="" GOTO 430
 440 RUN
 450 REM ■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ(3)[redacted]
 460 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 470 PRINTTAB(10);"## ﾀｺﾀｺ ｱｶﾞﾚ ｹﾞｰﾑ ##"
 480 PRINT:PRINT:PRINTTAB(10);"KEY ｷｰ ｿｳｻ KEY"
 490 PRINTTAB(10);"8 .. ｼﾞｬﾝﾌﾟ"
 500 PRINTTAB(10);"SP.. ﾀﾞｯｼｭ ":PRINT:PRINT
 510 PRINTTAB(5);"ﾀｺｦ ｱｹﾞﾃ ｲﾙﾄｷ ｼﾞﾌﾞﾝｶﾞ ｱﾅﾆ ｵｯｺﾁﾀﾘ"
 520 PRINTTAB(5);"ﾀｺｦ ｶﾗｽﾆ ﾂﾂｶﾚﾀﾘ ﾀｺﾗｼﾞﾒﾝﾆ ﾂｹﾙﾄ ":PRINTTAB(5);"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾃﾞｽ｡"
 530 PRINTTAB(5);"ﾏﾀ ﾀｺｦ ｱｹﾞｽｷﾞﾙﾄ ｲﾄｶﾞ ｷﾚﾃ...":PRINT
 540 PRINT"ｻｲｼｭｳ ﾓｸﾃｷﾊ ﾀｺｦ ﾄﾓﾀﾞﾁﾆ ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ ｽﾙｺﾄﾃﾞｽ"
 550 PRINT:PRINT"            @@ ﾃﾞﾊ ｹﾝﾄｳｦ ｲﾉﾙ ｡ @@":PRINT"             ｷｰ ｦ ｵｼﾃﾈ !":
TEMPO 7:MUSIC"A5GAGAAARAAGGAAARR"
 560 GET W$:IF W$=""GOTO 560
 570 RETURN
 580 MUSIC"R9RRR":GRAPHC: CURSOR34,17:PRINT" ● ⇩⇔⇔⇔┘■ ⇩⇔⇔⇔ ‖ ":FOR I=1 TO 10:CUR
SOR37,16:PRINT"♥":MUSIC"R7":CURSOR37,16:PRINT" ":USR($F14):MUSIC"R7":NEXT I
 590 BLINE 24,Y*8,I*8,17*8:FOR I=19TO 31:LINE 24,Y*8,I*8,17*8:CURSORI,17:PRINT"\
● ⇩⇔⇔⇔ ■┐⇩⇔⇔⇔// ":MUSIC"+COR3":BLINE 24,Y*8,I*8,17*8:CURSORI,17
 600 PRINT"   ⇩⇔⇔⇔   ⇩⇔⇔⇔   ":NEXT I
 610 LINE24,Y*8,I*8,17*8:CURSOR31,17:PRINT" ● ⇩⇔⇔⇔ ■‾⇩⇔⇔⇔ ‖ ":MUSIC"+C3R9":CURSO
R31,17:PRINT" ● ⇩⇔⇔⇔ ■─⇩⇔⇔⇔ ‖ ":MUSIC"-C3R9"
 620 BLINE24,Y*8,I*8,17*8:LINE 24,Y*8,34*8+4,18*8:MUSIC"#F3RRRRC3RCCCRCREREEERER
CRERCRERC5RRR":PRINTCHR$(6):GRAPH C
 630 CURSOR1,10:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾌﾞｼﾞ ﾀｺｦ ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄｽﾙ ｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀ !!!"
 640 PRINT"        ﾊｯﾋﾟｰ ｴﾝﾄﾞｫ  ":PRINT:MUSIC"R9":GET W$:IF W$="" GOTO 640
 650 MUSIC"+C3R9":RUN
```


★ネタのないことがネタならば，ネタのないときがないということで，ネタがないということは，結局ネタにならない。（新潟県山北町・ひょうひょう14才）……【影：うわーっ／編：わけのわからないこと言うからホラ。】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用
(※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用してください)

移植版
ウルトラマン2000

細野のぶく



ストーリー

ウルトラFM－7の弟，ウルトラマン2000は，宇宙恐竜デットンを掃討(そうとう)すべく，シャープ星に向かった。

遊びかた

8246で上下左右，スペース・キーでビーム発射です。デットンは卵を産みながら追いかけてきます。デットンは，ビームを10発あびせないと死にません。卵は1発でOKです。

また，画面上にあるフラッシュ・ストーンはビーム1発で光り，第1図のように，1エリアの四角のフラッシュ・ストーンが光ると，そのエリア内の敵をすべてやっつけることができます。

そして，エリア内のフラッシュ・ストーンは元にもどります。

卵はしばらくすると色が変わり，やがてデットンが生まれるので，すべてをやっつけなければなりません。そうすると，面クリアです。

ウルトラマン2000は，デットンにつかまると死に，全滅するとゲーム・オーバーです。デモ画面のときに，数字を入力するとその面からはじまります。

TOKI Ver 2.0 (GET, PUTルーチン)

本プログラムはグラフィックの表示にマシン語を使用しています。POKE＄BFE0，n1：POKE＄BFE1，n2でメモリの下位番地，上位番地を指定します。

GETはPOSITION0，0の位置にグラフィックを描き，USR（＄BF96）です。8×8ドットのG－RAM123の内容（CONSOLE GH時は16×8ドット）が指定番地にGETされます。

PUTは，POKE文で番地を指定の後，USR（＄BF50）です。カーソル位置にPUTされます。TOKI Ver 2.0を使うときはLIMIT文も忘れずに。

P. S.

このゲームはおもしろいですよ。太鼓判♡MZ－1Z001しかない人は，移植してみてください。簡単にできると思いますよ。

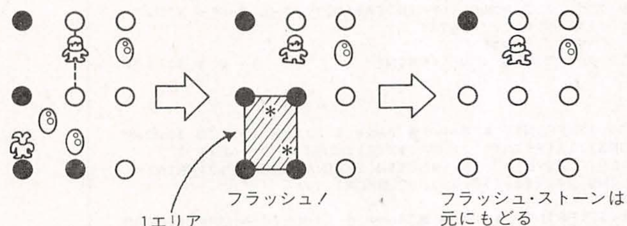
★参考

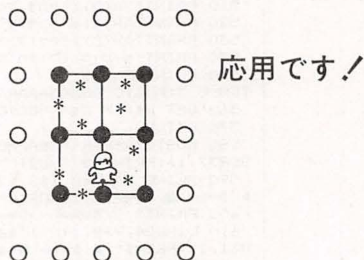
・ベーマガ '85年11月号 65ページ ウルトラFM－7

・サザンオールスターズ LP Kamakura "顔"

《第1表》変数表

ウルトラマン2000		デットン	
X，Y	座標	TX(10)，TY(10)	座標
X1，Y1	移動量	X2，Y2	移動量
U	数	TP(10)	生まれたかまたはダメージ
MU	向き	T(10)	卵か
BX，BY	ビームの座標	FL	状態
A＄，A	キー入力	TK	数



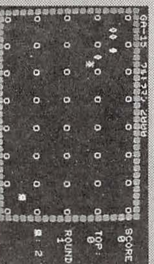


《第1図》1エリアの四角のフラッシュ・ストーンが光るとエリア内の敵をやっつけられる

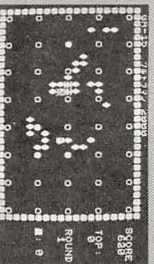
★2月号180ページの答えは「くく」です。ちなみに，「恋水」と書いて「なみだ」と読みます。(奈良市・浅井拓也15才)……【影：この美しい月もオレの鼻水でくもらせてみせよう。つぐ美：字をまちがえてるわよ。】



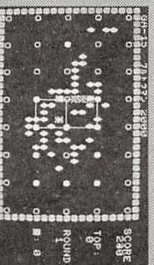
▲〈写真1〉ウルトラマン2000の登場キャラクターです



▲〈写真2〉右下のほうに現れるのが我らがウルトラマン2000



▲〈写真3〉デットンは卵を産みながら追いかけてきます



▲〈写真4〉フラッシュ・ストーンが四角に光るとエリア内の敵をやっつけられるぞ

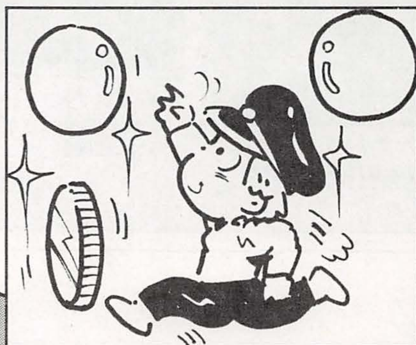
移植版ウルトラマン2000のプログラム・リスト

```
1 REM ┌─────────────────────────────┐ ┌─────────────────────────────┐
2 REM |o   ♥♥ ｳﾙﾄﾗﾏﾝ 2000 ♥♥   GA-15  | |o  ♥♥ TOKI Ver2.0 ♥♥          |
3 REM |o             by HOSONO NOBUKU | |o         by HOSONO NOBUKU    |
4 REM |o    ♥ FOR MZ-2000(G-RAM123)   | |o   ♥ FOR MZ-2000(G-RAM123)   |
5 REM |o          MZ-2200             | |o         MZ-2200             |
6 REM |o          MZ-2500[SuperMZ]    | |o         MZ-2500[SuperMZ]    |
7 REM |o                              | |o                             |
8 REM |o      COLOR BASIC(MZ-1Z02)    | |o     ALL 8 BIT BASIC         |
9 REM └─────────────────────────────┘ └─────────────────────────────┘
10 REM ──────── GA-11 ｳﾙﾄﾗﾏﾝ2000 ────────
20 LIMIT$BD00:CONSOLE GN,C40:TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,1667
40 DIM M(30,19),T(10),TP(10),TX(10),TY(10),X1(3),Y1(3),F(3),MU$(18)
50 GOSUB 1230:GOSUB 1180:GOSUB 1240
60 FOR I=0 TO 3:A=I-INT(I/2)*2:B=(I-A)/2:X1(I)=A*8-4:Y1(I)=B*8-4:NEXT
70 SC=0:RO=1:U=3:IF A$<>" " THEN GOSUB 990
80 REM ------- ｶﾞﾒﾝ ---------------------------------
90 GRAPHC7:COLOR,07,W1:PRINTCHR$(6);" GA-15  ｳﾙﾄﾗﾏﾝ 2000"
100 CURSOR 32, 2:PRINT"SCORE:":CURSOR 32, 3:PRINT SC*10
110 CURSOR 32, 6:PRINT"TOP:  ":CURSOR 32, 7:PRINT TP*10
120 CURSOR 32,10:PRINT"ROUND:":CURSOR 32,11:PRINT RO
130 POKE$BFE0,0:POKE$BFE1,$BE:CURSOR 32,14:USR($BF50):PRINT" :";U-1
140 POKE$BFE1,$BF:FOR I=0 TO 30:M(I,1)=1:CURSOR I,1:USR($BF50)
150 M(I,19)=1:CURSOR I,19:USR($BF50):NEXT
160 FOR I=2 TO 18:M(0,I)=1:CURSOR 0,I:USR($BF50)
170 M(30,I)=1:CURSOR 30,I:USR($BF50):NEXT
180 FOR I=2 TO 18:FOR J=1 TO 29:M(J,I)=0:NEXT:NEXT
190 FOR I=2 TO 18 STEP4:FOR J=1 TO 29 STEP4
200 M(J,I)=2:CURSOR J,I:PRINT"o":NEXT:NEXT
210 REM ------- ｽﾀｰﾄ -------------------------------------
220 X=27:Y=16:X1=0:Y1=1:MU=1:FL=1:PL=0
230 M2=INT(RO/3)+16:IF M2>18 THEN M2=18
240 TK=1:T(0)=2:TP(0)=10:TX(0)=3:TY(0)=4:FOR I=1 TO 10:T(I)=0:NEXT:GOTO 320
250 REM ------- ｳﾙﾄﾗﾏﾝ 2000 ------------------------------------
260 MUSIC MU$(PL)+MU$(M2):PL=PL+1:IF PL=16 THEN PL=0
270 GET A$:IF A$=" " THEN BX=X:BY=Y:GOSUB 510:GOTO 300
280 A=VAL(A$):IF A=0 THEN 340
290 X1=(A=4)-(A=6):Y1=(A=8)-(A=2):MU=A/2
300 IF M(X+X1,Y+Y1) THEN 320
310 M(X,Y)=0:POKE$BFE0,$C0:CURSOR X,Y:USR($BF50):X=X+X1:Y=Y+Y1
320 M(X,Y)=4:POKE$BFE0,(MU-1)*48:POKE$BFE1,$BE:CURSOR X,Y:USR($BF50):GOTO 340
330 REM ------- ｶｲｼﾞｭｳ --------------------------------------
340 POKE$BFE1,$BD:FOR I=0 TO -RO*(RO<11)-(RO>10)*10:ON T(I) GOTO 370,390
350 TX(I)=INT(RND(1)*28)+1:TY(I)=INT(RND(1)*16)+2:IF M(TX(I),TY(I))-5 THEN 490
360 T(I)=1:M(TX(I),TY(I))=6+I:TP(I)=0:CURSOR TX(I),TY(I):POKE$BFE0,$60:USR($BF5
0)
370 TP(I)=TP(I)+1:IF TP(I)>9 THEN T(I)=2:GOTO 480
380 GOTO 490
390 X2=SGN(X-TX(I)):Y2=SGN(Y-TY(I)):IF RND(1)<.5 THEN Y2=0:GOTO 410
400 X2=0
410 P=M(TX(I)+X2,TY(I)+Y2):IF P=0 THEN 440
420 IF P=4 THEN I=-RO*(RO<11)-(RO>10)*10:FL=3
430 GOTO 490
440 IF RND(1)<.5 THEN M(TX(I),TY(I))=0:POKE$BFE0,$C0:GOTO 460
450 M(TX(I),TY(I))=5:TK=TK+1:POKE$BFE0,$30
460 CURSOR TX(I),TY(I):USR($BF50)
470 TX(I)=TX(I)+X2:TY(I)=TY(I)+Y2
480 M(TX(I),TY(I))=6+I:POKE$BFE0,0:CURSOR TX(I),TY(I):USR($BF50)
490 NEXT:ON FL GOTO 260,840,880
500 REM ------- ﾋﾞｰﾑ -----------------------------------------
510 BX=BX+X1:BY=BY+Y1:P=M(BX,BY):IF P THEN 560
520 CURSOR BX,BY:ON MU GOTO 530,540,540,530
530 PRINT"|":GOTO 550
540 PRINT"-"
550 MUSIC"+A0":CURSOR BX,BY:PRINT" ":GOTO 510
560 IF(P=1)+(P=3)THEN RETURN
570 IF P>4 THEN A=BX:B=BY:GOTO 750
580 REM ------- ﾌﾗｯｼｭ ---------------------------------------------
590 MUSIC"COFA2":M(BX,BY)=3:CURSOR BX,BY:PRINTCHR$(147):FOR I=0 TO 3:F(I)=0
600 IF(BX+X1(I)<1)+(BY+Y1(I)<2)+(BX+X1(I)>29)+(BY+Y1(I)>18)THEN 620
610 IF(M(BX+X1(I),BY)=3)*(M(BX,BY+Y1(I))=3)*(M(BX+X1(I),BY+Y1(I))=3)THEN F(I)=1
620 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I)=0 THEN 640
630 BOX[4]BX*8+4,BY*8+4,(BX+X1(I))*8+4,(BY+Y1(I))*8+4
640 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I)=0 THEN 690
650 FOR J=BX TO BX+X1(I) STEP SGN(X1(I)):FOR K=BY TO BY+Y1(I) STEP SGN(Y1(I))
660 P=M(J,K):IF P=3 THEN M(J,K)=2:CURSOR J,K:PRINT"o":GOTO 680
670 IF P>4 THEN A=J:B=K:GOSUB 770:M(J,K)=-1
680 NEXT:NEXT
690 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I)=0 THEN 730
700 FOR J=BX TO BX+X1(I) STEP SGN(X1(I)):FOR K=BY TO BY+Y1(I) STEP SGN(Y1(I))
710 IF M(J,K)=-1 THEN A=J:B=K:GOSUB 800
720 NEXT:NEXT:BOX[0,W0]BX*8+4,BY*8+4,(BX+X1(I))*8+4,(BY+Y1(I))*8+4
730 NEXT:RETURN
740 REM ------- ﾎﾟｲﾝﾄ ---------------------------------------------
750 IF P>5 THEN TP(P-6)=(1-TP(P-6))*(T(P-6)>1):IF TP(P-6) THEN MUSIC"CODEFGAB":
RETURN
760 GOSUB 770:GOTO 800
770 CURSOR A,B:POKE$BFE0,$90:USR($BF50)
780 MUSIC"CODEFGAB":PO=1:IF P>5 THEN PO=T(P-6)*5:T(P-6)=0
790 SC=SC+PO:CURSOR 32,3:PRINT SC*10:RETURN
800 M(A,B)=0:CURSOR A,B:POKE$BFE0,$C0:USR($BF50)
810 TK=TK-1:IF TK THEN RETURN
820 FL=2:RETURN
830 REM ------- ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ -----------------------------------
840 CURSOR 16,22:PRINT"CLEAR !":MUSIC"R5+G3R0+G3+R5+F3R0+F3+R6+G7"
850 FOR I=0 TO 10000:NEXT:RO=RO+1:IF RO=INT(RO/5)*5 THEN U=U+1
860 GOTO 90
870 REM ------- ﾂｶﾏﾙ --------------------------------------------------
880 MUSIC"+C1+D+E+F+G+A+BCDEFGAB-C-D-E-F-G-A-B"
890 CURSOR X,Y:POKE$BFE0,$90:USR($BF50):FOR I=0 TO 500:NEXT
900 POKE$BFE0,$C0:USR($BF50)
910 FOR I=0 TO 2000:NEXT:U=U-1:IF U THEN 90
920 REM ------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ---------------------------------------
930 CURSOR 15,22:PRINT"GAME OVER":CURSOR 12,23:PRINT"PUSH SPACE KEY"
940 MUSIC"GAAAAFGGGDFFF1F2D2C2":FOR I=0 TO 12000:NEXT
950 FOR I=0 TO 2000:GET A$:IF A$=" " THEN I=2000
960 NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC
970 GOTO 70
980 REM ------- ﾃﾞﾓ --------------------------------------------
990 PRINTCHR$(6):GRAPHC7:COLOR,07
1000 FOR I=8 TO 64 STEP 2:LINE[2]32,I,288,I:NEXT
1010 CURSOR 13, 4:PRINT"ｳﾙﾄﾗﾏﾝ 2000":POKE$BFE0,$00
1020 CURSOR 13,10:POKE$BFE1,$BE:USR($BF50):PRINT"  ...  ｳﾙﾄﾗﾏﾝ 2000"
1030 CURSOR 13,12:POKE$BFE1,$BD:USR($BF50):PRINT"  ...  ﾃﾞｯﾄﾝ"
1040 CURSOR 13,14:POKE$BFE0,$30:USR($BF50):PRINT"  ...  ﾀﾏｺﾞ"
1050 CURSOR 13,16                          :PRINT"o ...  ﾌﾗｯｼｭｽﾄｰﾝ"
1060 CURSOR 13,18:POKE$BFE0,$00:POKE$BFE1,$BF:USR($BF50):PRINT"  ...  ｶﾍﾞ"
1070 CURSOR  8,22:PRINT"PUSH ANY KEY"
1080 GET A$:IF A$="" THEN 1080
1090 IF VAL(A$) THEN RO=VAL(A$)
1100 RETURN
1110 REM ------- ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ -------------------------------------------
1120 GRAPHI1:GOTO 1150
1130 GRAPHI2:GOTO 1150
1140 GRAPHI3
1150 POSITION 0,0:PATTERN[,W1]-8,A$:A$="":RETURN
1160 POKE$BFE0,B:POKE$BFE1,A:USR($BF96):RETURN
1170 REM ------- DATA READ ---------------------------------------
1180 RESTORE 1260
1190 FOR I=1 TO 8:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:GOSUB 1130:A=191:B=0:GOSUB 1160
1200 FOR K=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:FOR C=1 TO 3:FOR I=1 TO 8:READ A:A$=A$+CHR$(A)
1210 NEXT:ON C GOSUB 1120,1130,1140:NEXT:A=190-K:B=48*J:GOSUB 1160:NEXT:NEXT
1220 RETURN
1230 RESTORE 1400:FOR I=48976 TO 49122:READ A:POKE I,A:NEXT:RETURN
1240 RESTORE 1510:FOR I=0 TO 17:READ MU$(I):NEXT:RETURN
1250 REM ------- CHARACTER DATA ---------------------------------------
1260 DATA 124,254,254,254,254,254,124,  0,  0,124,214,214,124,254,186,  0
1270 DATA   0,124,214,214,124,  0,130,238,254,124,214,214,124,254,186,  0
1280 DATA   0,120,172,172,122,254,120,  0,  0,120,172,172,122,128,  0,220
1290 DATA 252,120,172,172,122,254,120,  0,  0, 60,106,106,188,254, 60,  0
1300 DATA   0, 60,106,106,188,  2,  0,118,126, 60,106,106,188,254, 60,  0
1310 DATA   0,108,238,238,124,254,186,  0,  0,108,238,238,124,  0,130,238
1320 DATA 254,124,254,254,124,254,186,  0,238,170, 40,108,254,186, 56,238
1330 DATA   0, 16, 16, 16,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 68,130,  0,238
1340 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0 ,0,  0, 48,120,120,252,252,120,120, 48
1350 DATA  32, 56, 80, 76,136,120, 32, 16, 48,120,120,252,252,120,120, 48
1360 DATA  16, 64, 40,176,116,  0, 88, 32,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1370 DATA   8, 66,129,202, 16,  0, 82,  8,161, 82,164,216, 88,164, 70,137
1380 DATA 169, 82, 37, 26, 24,166, 82,137
1390 REM ------- ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ  ...TOKI Ver2.0 ------------------------------
1400 DATA 243,237, 75,209, 17,  4, 17,128,  2, 33,128,189, 25, 16,253,  9
1410 DATA   9,205,203,191,205,219,191,235, 62,  1,211,247,213,205,132,191
1420 DATA 209, 60,211,247,213,205,132,191,209, 60,211,247,205,132,191,205
1430 DATA 212,191,251,201,  1, 16,  0,237,160,237,160,224,229, 33, 78,  0
1440 DATA  25,209,235,195,135,191, 33,  0,192,205,219,191,205,203,191, 62
1450 DATA   1,211,247,229,205,186,191,225, 60,211,247,229,205,186,191,225
1460 DATA  60,211,247,205,186,191,205,212,191,201,  1, 16,  0,237,160,237
1470 DATA 160,224,213, 17, 78,  0, 25,209,195,189,191,219,232,203,255,203
1480 DATA 183,211,232,201,219,232,203,247,211,232,201,237, 91,224,191,201
1490 DATA   0,190,232
1500 REM ------- MUSIC DATA ------------------------------
1510 DATA +G1,R1,+F1,+G1,+#A1,+A1,+G1,+F1
1520 DATA +G1,R1,+F1,+G1,+#A1,+G1,+#B0+B,+#G0+G
1530 DATA R1,R0
```

★8色，16色のパソコンを26万色以上にする方法は……ディスプレイに磁石をつける。(鹿児島県姶良郡・載った乗った退った15才)……【編：影さんをすいつけられるような磁石ならね。影：私は鉄か？　編：くずがつきます。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

OMNIE'S STORY（オムニーズ ストーリー）



西村　英樹

物語

今から半年前のお話です。あるところにマリオブラザーズ・ファンの少年がいました。彼の名はオムニー。

ある日，彼は「スーパーマリオ」の中でのマリオたちの活躍を見つけると，弟子にしてもらうために，マリオたちのもとへ行くのですが，マリオが言いました。

「弟子にしてやりたいのはやまやまだが，それには条件がある。この町には，有名なオバケの住む屋敷があるのだが，もし，その屋敷の中の部屋にばらまかれている，俺たちが使っていたコインをできるだけ回収できたなら，弟子にしてやろう」。

遊びかた

というわけで，あなたはオムニー君となって，各部屋にばらまかれているコインを集めてください。その部屋に残っているコインの数が2枚以下になったら，ドアへぶつかればクリアです(ただし，各部屋で1枚以上は取らないといけません)。

しかし，部屋にはオバケがいるのです。オバケは壁を通り越してきますが，あなたよりは遅いし，いざとなったら十字架を投げつけてやっつけることもできるので，大丈夫でしょう。

操作方法は[4][6]で左右，[Z]でジャンプ，[X]で十字架を投げます。

このゲームには，必要なテクニックがあります。

①壁通りぬけ：頭の上の壁を通りぬける…柱や，外壁に向かって走っていって，タイミングよくジャンプします。

②ワープ：最上段から最下段へワープ…最上段で①と同じことをします。また，他の方法もあります。

これだけはぜひとも必要です。また，他にも柱をのぼることもできます（じつはすべて，バグから生まれたものなのであった）。

プログラム

オムニーやオバケの移動に慣性を使ってみたり，十字架投げを並行させたり，またBGMと効果音とを並行させたりしているので，大変楽しいゲームになっています（曲を作曲するのってむずかしいですね）。

それと，機械語を使ってキー入力をしているのですが，シフトキーや他のキーでも反応することがあるようです。なぜだろう？

あと，タイトル時にはおもしろいことをしていますよ。

最終面について

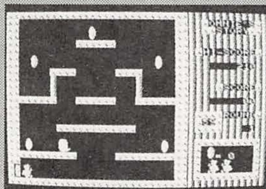
このゲームは一応20面まで作ってありますが，この20面目は，前述のテクニックを使わないとクリアできません。僕はこの前20面クリアを達成しました。あのときは感動もんです。だって5,000点で1人増えるだけだし，オムニーの操作がむずかしいんだから。

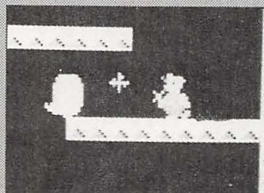
《第1表》主な変数表

X	オムニーのX座標×10
Y	オムニーのY座標
VX, VY	オムニー慣性用
ZX, ZY	オバケの座標×10
OM	オムニーの数
R	オバケの状態　0…死，1～9…点滅中，10…活動中
CO	コインの数
SC	スコア
HS	ハイスコア

▲《写真1》OMNIE'S STORYのタイトル。スペース・キーでスタート！

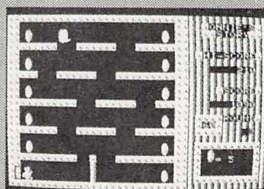
▼《写真2》さて，オムニー君(左下)はコインを回収するのであった





▲《写真3》おっと，危ない！オバケには十字架を投げつけてやっつけよう

▼《写真4》2面です。オバケの動きには十分注意が必要だぞ



★僕も，「ういういしい」と，つぐ美さんに言われたかったのでハガキをだしたのら。(愛知県刈谷市・近藤展弘14才)……【一同：ういういしいー。つぐ美：影さんの声が大きすぎて，私の声が聞こえないじゃない。】

《リスト1》OMNIE'S STORYのキャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '[[[[[[[[[[[[[[[[[ MACHINE LANGUAGE ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
20 data F3,3E,0F,D3,EF,DB,EF,2F,4F,CD,48,E0,F6,07,D3,E8, F7
30 data DB,EA,CB,47,20,02,CB,E9,CB,57,20,02,CB,E1,78,F6, 0B
40 data 02,D3,E8,DB,EA,CB,57,20,02,CB,C9,CB,67,20,02,CB, 79
50 data D1,CB,77,20,02,CB,D9,78,F6,01,D3,E8,DB,EA,CB,57, EA
60 data 20,02,CB,C1,71,06,02,C9,DB,E8,E6,F0,47,F5,79,E6, 24
70 data 3F,4F,F1,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 43
80 cls:clear $E000:init "CRT:,,,1":locate 32,12:print "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ"
90 for I=$E000 to $E05F step 16:CH=0:for J=0 to 15
100  read M$:D=val("$"+M$):CH=CH+D:poke I+J,D
110  next:read A$
120 if A$<>right$("0"+hex$(CH),2) then print [3] hex$(I) "-":error 3
130 next
140 ':::::::::::::::::::::::: PCG DATA ::::::::::::::::::::::::::
150 data 101850FE54101000100800820000000000101850FE10100000
160 data 00642C102864000000640000000400000000642810284000000
170 data 06170F06232F712F060703060F03030D000600062F237220
180 data 00E0F0E080C080F000E0F0E0E0C0C0B0000000080E0C04000
190 data 1F0F0B0F2F6F75330D1B170020607033101014000000000
200 data F8F8F870F0E0C0C078787C8C0C0000C00000048C0C000000
210 data 06170F06030F9167060703060F0303050006000060F039260
220 data 00E0F0E080C080F000E0F0E0E0C0C0B0000000080E0C04000
230 data 6FBF0B0F0F0703070D0B373000000000760B034300000000
240 data F8F8F870F0ECFC9878787C8C000C1C98000000048C00000000
250 data 06170F2623FF212F060703060F03030D000600262FF32220
260 data 00E0F0E080C080F000E0F0E0E0C0C0B0000000080E0C04000
270 data 1F1F0B5F7F3820007D7B07404020200060600400000000000
280 data F8F8F074FEFE32007E7E7084020202000606008000000000
290 data 000F1F1F3F3F3F3F000E1B163D27263F000E1B1E3F3F2F3F
300 data 00E0F0F0F8F8F8F800A040A0C020C06000A050A0D068D068
310 data 3F3F3F3F1F1F0F033C3C3F3F1E1F0F033F3D3F3F1F1F0F03
320 data F8F8F8FDFFFEF880E060A0E0B14EF880F068B0E9B7DEF880
330 data FEFEFEFEF6FAFC00FF7D3911214181FFFFFFFFFFFE7C381FF
340 data 7D7A7D7A7D7A7D7A20402040204020407478747874787478
350 data 000804022271717100387C7EFEFFFFFF00007070F8FCFCFC
360 data 7979712202040800FFFFFFFE7E7C3800FCFCF8F870700000
370 data 00003E3A3A3A1A1A007F7F7F7F7F7F00000000000000002020
380 data 3A3A3A3A223E00007F7F7F7F7F7F7F00000000000000000000
390 for I=$80 to $97:read F$:def chr$(I)=hexchr$(F$):next
400 for I=$20 to $5A:P$=cgpat$(512+I):P2$=""
410  for J=1 to 8:P2$=P2$+chr$(asc(mid$(P$,J,1))¥2):next
420  P2$=right$(P2$,1)+left$(P2$,7)
430  def chr$(I)=string$(8,chr$(0))+P$+P2$
440 next
450 A=2:for I=$82 to $91:def chr$(I+$15+A)=mirror$(cgpat$(I)):A=2-A:next
460 for I=0 to 9:def chr$(I)=cgpat$(I+48):next
```

《リスト2》OMNIE'S STORYのメイン・プログラム・リスト

```
10 '************************** OMNIE'S  STORY ********************************
20 init "crt:40,25,0,0":console 0,25:click off:klist 0:cgen 1:kmode:screen 0
30 gosub 880:cls:on play gosub *BGM:on interval gosub *TIME:interval 20
40 screen 1,(0,1):def usr=$E000:gosub 1520:goto *TITLE
50 if JF=2 then H1=-(UX>0):goto 390
60 if (usr(0) and 16)<>0 and J1=0 and scrn$(X,Y+2,2)<>"  " then goto 380
70 if UX1=sgn(UX) and UX1<>0 then UX=UX-(abs(UX)<10)*UX1:JF=1-JF:H0=-(UX1=1):
goto 100
80 if UX1=-sgn(UX) then UX=UX-sgn(UX)
90 UX=UX-sgn(UX)
100 if scrn$(X,Y+2,2)="  " then Y=Y+1:UX=UX¥2
110 S=usr(0) and 15:UX1=(S=4)-(S=8):UX=UX-(abs(UX)<10)*UX1
120 if CR=1 then goto 510
130 if (usr(0) and 32)<>0 and C1=0 then gosub 910:C1=1:goto 500
140 A=(X1+UX)¥10:B=(Y+1)¥4
150 if CXY(A,B)+CXY(A+1,B)<>0 then gosub *COIN
160 if (X=2)*(Y=22)*(0P=1)*(UX1=-1) then *CLEAR
170 DF$=scrn$((X1+UX)¥10,Y,2)+scrn$((X1+UX)¥10,Y+1,2):if DF$<>"    " then
180  if Y<2 then Y=22
190  if UX1=-sgn(UX) and JF=2 then UX=-UX¥3 else UX=0
200 end if
210 screen 0:locate MX,MY:print "  ⇕⇐⇐  ";:X1=X1+UX:X=X1¥10
220 locate X,Y:print MAN$(JF,H0);:MX=X:MY=Y:screen 1
230 if (usr(0) and 16)=0 then J1=0
240 if (usr(0) and 32)=0 then C1=0
250 Q=Q+1+(Q=2)*3:if Q<>1 then 50
260 screen 0:OX1=ZX:OY1=ZY' +++++++++++++++++ O B A K E +++++++++++++++++
270 if R=0 then:R=1:ZX=int(rnd*135):ZY=int(rnd*120)
280 locate ZMX¥5,ZMY¥5:print "  ⇕⇐⇐  ";:if R=10 then 310
290 if R and 1 then locate ZX¥5,ZY¥5:print O$(M);
300 ZMX=OX1:ZMY=OY1:R=R+1:screen 1:goto 50
310 OX=sgn(X-OX1¥5):OY=sgn(Y-OY1¥5):VOX=VOX-OX*(abs(VOX+OX)<5)
320 VOY=VOY-OY*(abs(VOY+OY)<5):M=-(OX=1):ZX=OX1+VOX:ZY=OY1+VOY
330 if abs(ZX¥5-X)<2 and abs(ZY¥5-Y)<2 then *DEATH
340 if ZX<0 or ZX>134 or ZY<0 or ZY>119 then 360
350 locate ZX¥5,ZY¥5:print O$(M);:ZMX=ZX:ZMY=ZY
360 screen 1:goto 50
370 '++++++++++++++++++++++++++++ JUMP ++++++++++++++++++++++++++++++++
380 J1=1:VY=-7:gosub 890:JF=2:goto 470
390 Y=Y+VY¥4:VY=VY+1
400 if UX1=0 then UX=UX-sgn(UX)
410 if VY>-1 then 470
420 if VY=-6 then
430   if scrn$((UX+X1)¥10,Y-1,2)<>"  " then
440     if scrn$((UX+X1)¥10+H1,Y)=" " then VY=1:gosub 900:goto 170 else UX=0
450   end if
460 end if
470 if VY<1 then else JF=0:WY=0
480 goto 110
490 '++++++++++++++++++++++++++ CROSS ++++++++++++++++++++++++++++++++++
500 CUX=(H0=0)-(H0=1):CX=X-(H0=1):CY=Y:CR=1:CMX=X:CU=0:goto 520
510 locate CMX,CY:print U$;:CF=1-CF
520 CX=CX+CUX:if CX+CUX<2 or CX+CUX>26 then 560
530 CU=CU+1:U$=scrn$(CX,CY):if U$="※ or U$="※ or CU>CH then 560
540 if peek@($38,CX+CY*40)<>32 then CR=0:gosub 920:goto 570
550 locate CX,CY:print CR$(CF);:CMX=CX:goto 160
560 CR=0:goto 140
570 '************************* TEKI BOON ********************************
580 sound 7,0:sound 13,0:sound 7,$FE
590 R=0:W=1:OZ=(OZ+1) and 7:CH=CH-(OZ=7):gosub 690:goto 160
600 '*************************** DEATH **********************************
610 *DEATH
620 interval off:play off:play init:gosub 880:sound 13,0:sound 13,0:R=0
630 screen 0:crev 1:locate X,Y:print MAN$(JF,H0);:crev 0:pause 15
640 locate X,Y:print "  ⇕⇐⇐  ";:locate ZMX¥5,ZMY¥5:print "  ⇕⇐⇐  ";
650 screen 1:play "L16@7CDEFEDEFEDC":play wait:OM=OM-1:if OM=0 then 670
660 play on:interval on:locate CMX,CY:print " ";:CR=0:goto *START
670 screen 1:locate 9,12:print "GAME  OVER";:pause 20
680 if HS<SC then HS=SC:goto *TITLE else *TITLE
690 locate 31,12:SC=SC+W:W=0:print using "######0";SC;
700 if SC>499 and SR=1 then OM=OM+1:SR=0:locate 35,21:print MAN$(0,0);
710 locate 33,20:print CO;:return
720 *TIME:TI=TI-1:poke@ $38,1654,TI¥10,TI mod 10
730 if TI=0 then *DEATH
740 return
750 '************************** GET COIN ********************************
760 *COIN:W=0
```

★ヤッホー！（鹿児島県大島郡・ペンネームの部分に，ギャグを書いても載るかなーと考え，実際にそれを実行しようとしたが，やめた，なる君ダヨー13才）……【編：そこはギャグを書くところじゃないよ，中平厚司君。】

```
770 for I=0 to 1:if CXY(A+I,B)=1 then locate A+I,B*4+2:print " ⇃⇐ ";:W=W+10
780 CXY(A+I,B)=0:next
790 gosub 910,900,890,920:C01=C01-W/10:if C01<3 then 0P=1 else 0P=0
800 C0=C0+1:gosub 690:gosub 710
810 if C0>29 then gosub 900:pause 1:gosub 920:C0=C0-30:W=1000:gosub 690
820 return
830 '************************** CLEAR *************************************
840 *CLEAR:interval off:play off:play init:gosub 880:gosub 890:pause 10
850 play "L16@7EDCDEDEFGFEFGFGABAGAB>CDCCC<":play wait:0P=0:W=TI:gosub 690
860 RD=RD+1:gosub *MAKE_SCREEN:goto *START
870 '                                   SOUND
880 sound 8,16:sound 1,3:sound 7,$FE:sound 11,16:sound 12,20:return
890 sound 1,1:sound 0,255:sound 13,0:return
900 sound 1,100:sound 13,0:return
910 sound 1,1:sound 0,0:sound 13,0:return
920 sound 1,100:sound 13,0:sound 13,4:return
930 *BGM:play BGM$(BGM):BGM=BGM+1+(BGM=3)*4:return
940 '************************ START SETTEI *********************************
950 *START:X1=20:Y=22:MX=2:MY=22:BGM=0:TI=60:V0X=0:V0Y=0:VX=0:H0=1:JF=0:R=0
960 CMX=2:CY=22:console 0,25,28,12:locate 29,18:print string$(10,"※);"→";
970 for I=1 to 4:print "→"+"※+string$(8," ")+"※+"⇒";:next
980 print "⇒"+string$(10,"※);:locate 29,14:print "銹銹⇃⇐⇐⇐※0※⇐⇐⇐銹銹";
990 locate 33,14:print "ROUND※;:locate 36,16:print using "##";RD;
1000 locate 31,21:print string$(0M-1,MAN$(0,0)+" ");:console 0,25,0,40
1010 locate 1,22:print D0$;:locate 31,19:print C0$;"=";:gosub 690
1020 pause 8:play on:gosub *BGM:interval on:goto 50
1030 '**********************************************************************
1040 *MAKE_SCREEN
1050 erase CXY:dim CXY(28,5):console 1,23,2,24:screen 0:cls
1060 screen 1:cls:console 0,25,0,40:read V$:if V$="END" then *ENDING
1070 gosub 1140:C$=B$:for I=1 to 5:B$=mid$(C$,I*8-7,8)
1080 for X=1 to 8:locate X*3-1,I*4:print W$(val(mid$(B$,X,1)));:next:next
1090 for J=1 to 6:read V$:gosub 1140
1100 for K=1 to 24:locate 1+K,J*4-4:print P$(val(mid$(B$,K,1)));:next:next
1110 read C01:for I=1 to C01
1120 read X,Y:locate X,Y*4+2:print C0$;
1130 CXY(X,Y)=1:next:return
1140 B$="":for I=1 to len(V$)/2
1150 B$=B$+right$("0000000"+bin$(val("$"+mid$(V$,I*2-1,2))),8):next:return
1160 *ENDING:console:console@ 0,25,1,37:cls
1170 play "@12L8Q7G.G16G16G8AGAQ8B2":play wait
1180 locate 5,12:print "NICE ! YOU CLEAR ALL ROOMS!";:pause 10
1190 play "@7L405C<BAG>C<BAGBAGFBAGFGFGABAB>CDCDEDRRC<BBA>C<BAGFGF-DEC"
1200 for X=0 to 38:locate MX,22:print "  ⇃⇐  ";:locate X,22:print MAN$(U,1);
1210 U=1-U:MX=X:MY=Y:for I=0 to 3000:next:next:cls:console@
1220 locate 13,12:print "HIT ANY KEY !";
1230 locate 12,14:print "YOUR SCORE";str$(SC);"0"
1240 if inkey$="" then 1240
1250 init "CRT:,,,0":end
1260 *TITLE '*********************** TITLE *********************************
1270 cls 3:cgen 1:console 0,25,2,38:locate 2,24:key 0,""
1280 CG1$=cgpat$(1):def chr$(49)=cgpat$(146)
1290 CG2$=cgpat$(0):def chr$(48)=cgpat$(32)
1300 cgen:print [5] "ｵﾑﾆｰｸﾝ ﾉ ﾓﾉｶﾞﾀﾘ ":cgen 1:restore 1640
1310 for K=1 to 11:read TI$:AB$=""
1320 for I=1 to 9:AB$=AB$+right$("000"+bin$(val("$"+mid$(TI$,I,1))),4)
1330 next:print AB$
1340 if inkey$<>"" or (usr(0) and $F0) then 1410
1350 next
1360 print string$(3,chr$(13))
1370 print "       PUSH SPACE KEY !"
1380 print string$(2,chr$(13))
1390 key 0,""
1400 if inkey$=" " or (usr(0) and $F0) then else 1400
1410 0M=3:SR=1:C0=0:SC=0:0Z=0:CR=0:0P=0:console 0,25,0,40
1420 cls:def chr$(49)=CG1$:def chr$(48)=CG2$
```

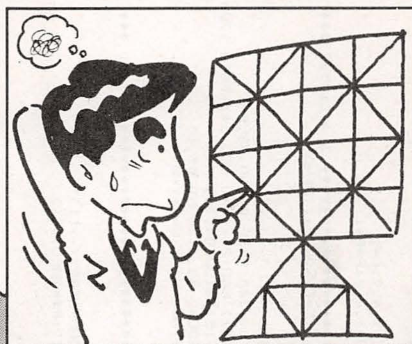
```
1430 print string$(28,"※):for I=1 to 23:print [1] "銹"+string$(24," ")+"銹"
1440 next:print [1] string$(28,"※);
1450 console 0,25,28,12:for I=0 to 1:print string$(12,"涛涛涛涛涛涛");:next
1460 for I=2012 to 2047:poke@ $38,I,asc("※):next
1470 locate 30,1:print "丹MNIE'S※;:locate 30,2:print "銹STORY銹";
1480 locate 29,5:print "迪I-SCORE※;:locate 31,7:print using "######0";HS;
1490 locate 32,10:print "担CORE※;
1500 console 0,25:restore 1670:RD=1:CH=4:gosub *MAKE_SCREEN:goto *START
1510 '************************* SHOKI SETTEI ********************************
1520 restore 1540:goto 1550
1530 read A$:A=val("$"+A$):C$=chr$(A,A+1,31,29,29,A+2,A+3):return
1540 data 82,86,8A,98,9C,A0,8E,A4
1550 for I=0 to 1:for J=0 to 2:gosub 1530:MAN$(J,I)=C$:next J,I
1560 for I=0 to 1:gosub 1530:0$(I)=C$:next
1570 CR$(0)=chr$(128):CR$(1)=chr$(129):W$(1)="銹※:W$(0)="  "
1580 P$(1)="※⇐※⇐※⇐※⇐※:P$(0)=""
1590 D0$=chr$(150,31,29,151):C0$=chr$(148,31,29,149)
1600 A$="L8@7ERCCERCCGFEFGRRRAGFEGFEDFED"
1610 BGM$(0)=A$+"CDRRR":BGM$(1)=A$+"ECRRR"
1620 BGM$(2)="L8@7EEEEEFEDEDEFGRRRFFGGAGFEFEFGFRRR"
1630 BGM$(3)=BGM$(1):return
1640 data 7228BBECF,8B6C91050,8AAA91C8E,8A2991001,7228BBE1E,000000000
1650 data 0F7CE7910,1011124A0,0E1113840,011112440,1E10E2240
1660 '************************* GAMEN DATA *********************************
1670 data 1824DB3CE7,000000,000000,040020,000000,000000,000000
1680 data 5,13,0,4,1,23,1,3,4,24,4
1690 data DBB7EDDBE7,000000,000000,000000,000000,000000,001000
1700 data 11,3,0,24,0,3,1,24,1,3,2,24,2,3,3,24,3,3,4,24,4,24,5
1710 data 3E7C3E7C3E,000000,100008,100008,100008,100008,000000
1720 data 9,14,0,14,1,3,2,14,2,24,2,3,3,14,3,24,3,14,4
1730 data E60C183060,000000,000000,000000,000000,000000,000000
1740 data 4,3,0,20,3,18,4,22,4
1750 data 000000005A,000000,208104,041820,208104,041820,000000
1760 data 8,4,0,10,0,17,0,23,0,7,1,13,1,14,1,20,1
1770 data 0000814281,040020,000000,008880,040020,022240,000000
1780 data 6,3,1,12,0,16,0,24,1,12,3,16,3
1790 data 5757575757,800000,100000,300000,100000,900000,000000
1800 data 6,24,0,24,1,24,2,4,3,24,3,24,4
1810 data 7FFE7FFE7F,000000,000000,000000,000000,000000,000000
1820 data 11,3,0,24,0,3,1,24,1,3,2,24,2,3,3,24,3,3,4,24,4,24,5
1830 data 0000000000,000000,041041,208208,041041,208208,041041
1840 data 6,4,0,10,0,16,0,22,0,25,2,25,4
1850 data 3E783E787E,000000,200010,200010,200010,200011,000001
1860 data 5,3,1,19,2,6,3,6,4,19,4
1870 data 0084000308,000000,100000,018000,000C00,000000,000000
1880 data 2,22,0,3,1
1890 data 1144114411,000000,100000,100000,100000,100000,000000
1900 data 7,24,0,3,1,3,2,24,2,3,3,3,4,24,5
1910 data 8100000042,000000,209208,210108,020080,043840,001000
1920 data 3,11,2,15,2,24,5
1930 data 000000004A,200218,041008,008008,041008,200208,000000
1940 data 4,7,0,13,0,10,1,18,2
1950 data 6215640502,000000,100000,100000,100000,100000,000000
1960 data 4,3,1,24,1,7,2,18,2
1970 data 6900600209,000000,100A02,10090A,108812,100802,000000
1980 data 5,24,0,3,1,8,2,3,3,8,4
1990 data 0610000006,000000,303004,285408,249020,201100,000000
2000 data 4,3,1,7,1,10,1,24,1
2010 data 2750162176,000000,000100,000100,000000,000000,000000
2020 data 10,24,0,3,1,20,1,22,1,24,1,9,2,20,2,22,2,24,2,24,3
2030 data 2255555522,000000,020020,020020,020020,020020,000000
2040 data 6,3,2,12,2,24,2,3,3,12,3,24,3
2050 data FFFFFFFFFF,000000,000800,000800,000800,000800,000800
2060 data 23,4,0,6,0,8,0,10,0,4,1,12,1,13,1,17,1,19,1,21,1
2070 data 4,2,6,2,8,2,17,2,23,2,4,3,13,3,17,3,23,3,4,4,13,4,17,4,23,4
2080 data END
```

★ジョウズがボウズにジョウズなビョウブの絵を書いた。(兵庫県伊丹市・**上田君，ハイ！13才**)……【**影**：ぐはは，ほらケッ作でしょ，この絵。ペンペン。**Dr.D**：ワシの頭はキャンバスじゃない💢　**影**：失礼しました。ゴシゴシ。】

PASOPIA(T)/5/7用

十六武蔵（じゅうろくむさし）

日比野　雄嗣



◉じゅうろくむさし

〈十六武蔵〉〈十六六指〉などとも書く。**第1図**のような盤面の中央に親石1個をおき，周囲に16個の子石を並べる。親は子と子の間をねらって，線のところをひと間ずつ動き，子の間に割り込めば両側の子を取る。子は親が間に入り込まぬようにして，親を追いつめ，三角形の〈牛部屋〉あるいは〈雪隠〉に追い込むなどして，動けないようにすれば子の勝ち。反対に，追いつめる力がないまでに子を取られれば，子の負けとなる。

（平凡社「世界大百科事典」より）

◉遊びかた＆操作方法

まず，1－PLAYERか2－PLAYERかを選択してください。1－PLAYERのときはコンピュータが親になります。そして，先攻，後攻を決めて，ゲーム・スタートです。

石は赤く描かれたものを動かすことができます。[5]キーで動かす石を選んでください。そして，テンキーの動かしたい方向のキーを押します。つまり，左下に動きたいときは[1]を，右に動きたいときは[6]を押すのです。常に指を[5]キーの上に置いておけば，モニタを見ながら操作できます。

ルールは前述のとおりですが，子石が4個（親が〈雪隠〉にいるときは2個）になったとき，子の負けと判定されます。

◉プログラムについて

1030行，1080行～1100行，1850行，1920行～2040行は省略しても構いませんから，実質的には97ステップの短いプログラムです。特別変わったことは何もしていないので，入力も解析も楽にできると思います。

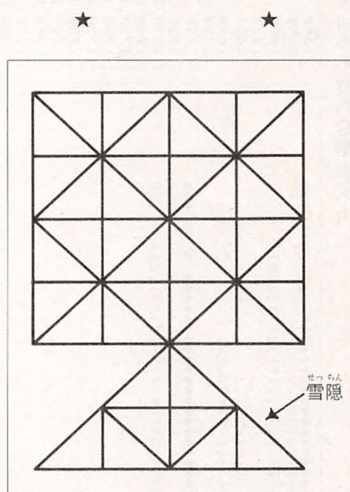
《第1表》主な変数の内容

F	取った子石の数
H	親石の移動可能か所の数
L$(13)	タイトル文字
M$(5，7)	移動可能方向
P(5，7)	盤上の状況
U，V	赤い印の子石のx座標，y座標
X，Y	親石のx座標，y座標
Z(9)	親石の移動方向の評価

PASOPIA(T)/5 ユーザーの人へ

このプログラムはPASOPIA7用になっています。PASOPIA(T)／5で動かすときは，1840行のSCREEN0をSCREEN2にしてください。なお，SCREEN2とした場合でもPASOPIA7で動きます。

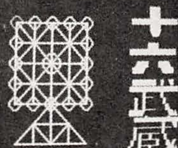
★　　★

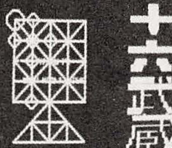


《第1図》十六武蔵の盤面図

▲《写真1》キミはやったことあるかな？十六武蔵のパソコン版だぞ！

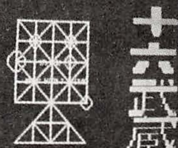
▼《写真2》まん中が親石，周囲の16個が子石。1プレイのときはキミは子石だ





▲《写真3》このように，親石を動けなくすると勝ちというわけ

▼《写真4》ところが，子石が4個になると負けになっちゃいます



★僕の友人のAME君は，「スペースハリアーのまね」とか言って，電柱にぶつかり「あーっ！」と言って倒れ，「ゲットレディ！」と言っては起きあがります。（岐阜県中津川市・兼松秀利14才）……【影：危なーい！】

```
1000 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ ◆◆◆
1010 DEFINT A-Z:DEF FNX(X)=13*X+20:DEF FNY(X)=13*X-2
1020 OPTION BASE 1:DIM L$(13),M$(5,7),P(5,7),X(9),Y(9),Z(9),I(9)
1030 FOR I=1 TO 13:READ L$(I):NEXT
1040 FOR J=1 TO 7:FOR I=1 TO 5:READ M$(I,J):NEXT I,J
1050 FOR I=1 TO 9:X(I)=(I-1) MOD 3-1:Y(I)=1-(I-1)¥3:NEXT
1060 GOSUB 1840
1070 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｶﾞﾒﾝ ◆◆◆
1080 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 6
1090   LOCATE 58,I+6*J-1,0:PRINT CHR$(252)+MID$(L$(I+I-(J<2)),20*J+1,20)
1100 NEXT I,J
1110 GOSUB 1390
1120 FOR I=1 TO 4
1130   CIRCLE(33,FNY(I)),4,6:P(1,I)=1
1140   CIRCLE(FNX(I),63),4,6:P(I,5)=1
1150   CIRCLE(85,FNY(6-I)),4,6:P(5,6-I)=1
1160   CIRCLE(FNX(6-I),11),4,6:P(6-I,1)=1
1170 NEXT:U=1:V=1
1180 CIRCLE(59,37),6,5:X=3:Y=3:P(3,3)=-1
1190 IF Q$<>"2" THEN 1220
1200 '        ┌──────────── ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ────────────┐
1210 GOSUB 1710:H=0
1220 FOR I=1 TO LEN(M$(X,Y))
1230   A=VAL(MID$(M$(X,Y),I,1)):IF P(X+X(A),Y+Y(A))=0 THEN H=H+1:I(H)=A
1240 NEXT
1250 IF H=0 THEN A$="ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ":L=9:RESTORE 2130:GOTO 1340
1260 IF P$="2" THEN GOSUB 1390:GOSUB 1570 ELSE GOSUB 1460
1270 SOUND 48,4:SOUND 62,5:SOUND 0,4:SOUND 57,9
1280 CIRCLE(FNX(X),FNY(Y)),6,0:P(X,Y)=0:X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
1290 CIRCLE(FNX(X),FNY(Y)),6,5:P(X,Y)=-1:GOSUB 1390
1300 IF F<6-(Y>5) THEN 1210
1310 '        └──────────────────────────────────────┘
1320 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ◆◆◆
1330 A$="ﾜﾀｼ ﾉ ｶﾁ !!":L=11:RESTORE 2120
1340 IF P$="2" THEN A$="GAME SET":L=10:RESTORE 2140
1350 FOR I=1 TO L:READ A,B:SOUND A,B:NEXT
1360 LOCATE 25,9,1:PRINT A$:LOCATE 20,12:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? ･･･[Y/N]"
1370 IF INSTR("Yyﾝ",INPUT$(1))=0 THEN END ELSE RUN
1380 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾊﾞﾝ ◆◆◆
1390 LINE(33,11)-(85,63),,B
1400 LINE(33,11)-(85,63):LINE(85,11)-(33,63):LINE(33,37)-(85,37)
1410 LINE(85,24)-(33,50),,B:LINE(46,63)-(72,11),,B:LINE(59,11)-(33,37)
1420 LINE-(85,89):LINE-(33,89):LINE-(85,37):LINE-(59,11):LINE-(59,89)
1430 LINE-(46,76):LINE-(72,89),,B:LINE(59,89)-(72,76)
1440 RETURN
1450 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｵﾔ(ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ) ◆◆◆
1460 FOR I=1 TO 9:Z(I)=0:NEXT:S=5
1470 FOR I=1 TO H
1480   A1=I(I):X1=X+X(A1):Y1=Y+Y(A1)
1490   IF Y>5 THEN 1540
1500   FOR J=1 TO LEN(M$(X1,Y1))
1510     A2=VAL(MID$(M$(X1,Y1),J,1)):X2=X1+X(A2):Y2=Y1+Y(A2)
1520     Z(A1)=Z(A1)-(P(X2,Y2)<>1)*(1-2*(Y2<6))
1530   NEXT:IF Z(A1)>Z(S) THEN S=A1
1540   G=0:GOSUB 1620:IF G=1 THEN S=A1:RETURN
1550 NEXT:IF Y>5 THEN S=I(1)
1560 RETURN
1570 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｵﾔ(ﾋﾄ) ◆◆◆
1580 CIRCLE(FNX(X),FNY(Y)),6,2
1590 A$=INPUT$(1):S=VAL(A$)
1600 IF INSTR(M$(X,Y),A$)=0 THEN SOUND 15,10:GOTO 1590
1610 X1=X+X(S):Y1=Y+Y(S):IF P(X1,Y1)<>0 THEN SOUND 15,10:GOTO 1590
1620 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾄｯﾀｶ ◆◆◆
1630 FOR J=1 TO 4
1640   IF INSTR(M$(X1,Y1),CHR$(48+J))*INSTR(M$(X1,Y1),CHR$(58-J))=0 THEN 1700
1650   X2=X1+X(J):Y2=Y1+Y(J):X3=X1-X(J):Y3=Y1-Y(J)
1660   IF P(X2,Y2)+P(X3,Y3)<2 THEN 1700
1670   FOR K=3 TO 7:SOUND 29,K:NEXT
1680   P(X2,Y2)=0:CIRCLE(FNX(X2),FNY(Y2)),4,0:G=1
1690   P(X3,Y3)=0:CIRCLE(FNX(X3),FNY(Y3)),4,0:F=F+1
1700 NEXT:RETURN
1710 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｺ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ◆◆◆
1720 WHILE P(U,V)<>1:V=(V+(U<5)) MOD 7+1:U=U MOD 5+1:WEND
1730 CIRCLE(FNX(U),FNY(V)),4,2
1740 K$=INPUT$(1):W=VAL(K$)
1750 IF INSTR(M$(U,V),K$)<>0 THEN 1780
1760 IF W MOD 5<>0 THEN SOUND 15,10:GOTO 1740 ELSE SOUND 60,5
1770 CIRCLE(FNX(U),FNY(V)),4,6:V=(V+(U<5)) MOD 7+1:U=U MOD 5+1:GOTO 1720
1780 IF P(U+X(W),V+Y(W))<>0 THEN SOUND 15,10:GOTO 1720
1790 SOUND 60,4:SOUND 55,5:SOUND 47,6:SOUND 50,6:SOUND 55,10
1800 CIRCLE(FNX(U),FNY(V)),4,0:P(U,V)=0:U=U+X(W):V=V+Y(W)
1810 CIRCLE(FNX(U),FNY(V)),4,6:P(U,V)=1
1820 RETURN
1830 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾀｲﾄﾙ ◆◆◆
1840 WIDTH 80:SCREEN 0:COLOR 5:CLS
1850 FOR I=1 TO 13:PRINT L$(I);:NEXT
1860 COLOR 7:PRINT:PRINT"1-PLAYER (ｵﾔ:COMPUTER)･･･[1]"
1870 PRINT"2-PLAYER ････････････････[2]":P$=INPUT$(1)
1880 PRINT:PRINT"ｵﾔ ｾﾝﾃ･･･[1]"
1890 PRINT"ｺ ｾﾝﾃ････[2]":Q$=INPUT$(1)
1900 SCREEN 1:RETURN
1910 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾃﾞｰﾀ ◆◆◆
1920 DATA "[illegible]"
1930 DATA "[illegible]"
1940 DATA "[illegible]"
1950 DATA "[illegible]"
1960 DATA "[illegible]"
1970 DATA "[illegible]"
1980 DATA "[illegible]"
1990 DATA "[illegible]"
2000 DATA "[illegible]"
2010 DATA "[illegible]"
2020 DATA "[illegible]"
2030 DATA "[illegible]"
2040 DATA "[illegible]"
2050 DATA 326,264,21364,246,124
2060 DATA 628,32619487,2648,12437689,428
2070 DATA 63928,6284,87964132,4286,41728
2080 DATA 682,98673421,8642,78491623,482
2090 DATA 968,864,87964132,846,748
2100 DATA ,96321,8642,74123,
2110 DATA 96,864,87964,846,74
2120 DATA 20,16,20,16,20,8,20,16,24,16,23,8,23,16,22,8,22,16,21,8,22,20
2130 DATA 60,8,0,8,60,8,60,8,60,32,61,16,60,16,61,16,60,32
2140 DATA 47,8,0,8,43,8,43,8,44,16,43,16,0,16,47,8,0,8,48,16
```

★影さんを僕にください。立派なプログラマーに育てます。(新潟県中頸城郡・ほうでんそう15才)……【つぐ美：その前に，立派な人間にしてやったほうがいいと思います。影：ぐはははは，これ以上どうなれってんだ〜。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

NORA（ノラ）



まき・ろうえる

◆STORY

ここは魂の修行の場「ＮＯＲＡ」。あなたは，ここで人間に生まれるために修行を続けていた。そしてついに，最終テストにまで，こぎつけたのだった。

◆PLAY

テストする場所は二つの場所が特殊なつながりかたをしています。そして，それぞれの場所に一つずつ隠されているハート(♥)を取るとラウンド・クリアです。ハートはブロック(＃)の中に隠されていますが，あなた(Ｖ)がこれにぶつかると＃→＋，＋→－，というように壊れていきます。また，ソード(♠)がそれぞれの場所に一つ隠されています。これを取ると破壊力が大きくなります。

各ラウンドには，追掛人(＠)が，それぞれ１人います。これはナナメにも追いかけてきますが，あなたはナナメには動けません。

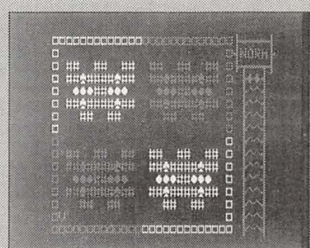
右にある刻のダイヤ(◆◆)が一番下まで降りてきたときや追掛人につかまったとき，ゲーム・オーバーです。はじめのうちは追掛人はいませんし刻のダイヤも動きませんが，しばらくすると追掛人が現れダイヤも動きだします。

そのほか，障害物(●)と刻のエキス(♣)があります。刻のエキスを取ると，そのときから一定時間，刻のダイヤと追掛人の動きが止まります。

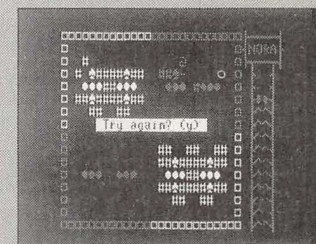
なお，場所のつながりかたは実際にプレイして確かめてね。

◆FINALLY

ラウンドは五つあります。また，画面の状態をＳＣＲＥＥＮ関数とＰＯＩＮＴで調べています。また，８方向に動きたい人は600行を，ＦＯＲ　Ｉ＝１　ＴＯ　８とし，1000行を，ＤＡＴＡ　０，－１，１，－１，１，０，１，１，０，１，－１，１，－１，０，－１，－１としてください。では，またこんど!!



▲《写真１》ゲーム・スタート!! キミはハートを取れるかな？



▲《写真２》うっ！　やられた!! 追掛人に注意しなければだめだ!!

《第１表》変数表

Ｘ	自分のＸ座標	Ｔ	時間
Ｙ	自分のＹ座標	Ｄ( )	刻のダイヤの位置
Ｃ	自分の色	Ｄ＄	刻のダイヤのキャラクター
Ｓ	自分の場所番号	Ｒ	ラウンド・ナンバー
Ａ	ＳＴＩＣＫ関数の値	Ｑ＄( )	画面データ
Ｋ( )	自分のＸ増分	Ｑ＄	Ｑ＄( )の予備
Ｌ( )	自分のＹ増分	Ｑ	画面データの値
Ｕ( )	追掛人のＸ座標	Ｇ＄( )	画面のキャラクター
Ｖ( )	追掛人のＹ座標	Ｅ	画面表示用の色
Ｃ( )	追掛人の色	Ｆ	画面表示用
Ｕ	追掛人のＸ増分	Ａ＄	キー入力
Ｖ	追掛人のＹ増分	Ｉ	ループ
Ｂ	場所の状態	Ｊ	ループ
Ｍ	破壊力	Ｋ	ループ
Ｈ	取ったハート数	Ｌ	ループ

編集部よりお知らせ

87年２月号より，ＰＣ－6000シリーズ（mkIIＳＲは除く）のプリント・アウトに，6000版「マッピー」などでおなじみの飛行船氏のプリント・アウト・プログラムを使用しています。

注意する点は，15行おきに１行あいていることと，それぞれ，15行目は31文字しか表示できない(他の行より１文字少ない)ことです。リストを打ち込むときは，この点に注意しながら打ち込んでみてください。

★ぼくは，あぐらをかいて足をくじいてしまい，つぎの日スキーに行けなかったスカポンです。(北海道札幌市・M-459 16才)……【編：どうやって，あぐらで足をくじくんですか？影：きっとヨガの練習してたんだよ。】

```
0 REM ###########################
1 REM ######   N O R A   ######
2 REM ###########################
3 REM #### fin. 1986,12,21 ####
4 REM ####       by まき・ろうえる ####
5 REM ###########################
10 GOTO590
20 REM ### MOVE "V" ############
30 A=STICK(0):LOCATEX,Y:COLORC:P
RINT" ":X=X+K(A):Y=Y+L(A)
40 IFX=0ORX=25THENC=4-C:X=25-X+K
(A)
50 IFY=0ORY=15THENC=4-C:Y=15-Y+L
(A)
60 IFPOINT(X*8,Y*12)<>CTHENS=3-S
:SCREEN,S,S

70 REM ### AGAINST "V" #########
80 B=SCREEN(X,Y):IFB=32THEN180
90 IFB=130THENT=50:PLAY"efefgag"
:GOTO180
100 IFB=35THENLOCATEX,Y:PRINT"+"
:B=B+M:PLAY"c"
110 IFB=43THENLOCATEX,Y:PRINT"-"
:B=(M=10)*-45:PLAY"c"
120 IFB=45ANDX=X(S)ANDY=Y(S)THEN
LOCATEX,Y:PRINT"♥":PLAY"b":GOTO1
70
130 IFB=45ANDX+Y=M(S)THENLOCATEX
,Y:PRINT"♠":M(S)=0:PLAY"b":GOTO1
70
140 IFB=45THEN180
150 IFB=129THENPLAY"ecg":H=H+1:

GOTO180
160 IFB=128THENPLAY"dfa":M=-(M=8
)*2+8:GOTO180
170 X=X-K(A):Y=Y-L(A)
180 LOCATEX,Y:COLORC:PRINT"V"
190 IFH=2THEN400
200 REM ### MOVE "ə" ###########
210 T=T+1:IFT<100THEN30
220 LOCATEU(S),V(S):COLORC(S):PR
INT" "
230 U=SGN(X-U(S)):V=SGN(Y-V(S)):
U(S)=U(S)+U:V(S)=V(S)+V
240 REM ### AGAINST "ə" ########
250 B=SCREEN(U(S),V(S)):C(S)=POI
NT(U(S)*8,V(S)*12):COLORC(S)
260 IFB=32THEN320

270 IFB=35ORB=43THENLOCATEU(S),V
(S):PRINT"-":PLAY"d":GOTO310
280 IFB=45ANDU(S)=X(S)ANDV(S)=Y(
S)THEN310
290 IFB=45THEN320
300 IFB=86THEN520
310 U(S)=U(S)-U:V(S)=V(S)-V
320 LOCATEU(S),V(S):PRINT"ə"
330 IFT<120THEN30
340 REM ### DOWN "◆◆" ##########
350 D(S)=D(S)+1:T=100:PLAY"f"
360 COLORS-(S=2):LOCATE28,D(S)+2
:PRINTD$;
370 IFD(S)=12THENPLAY"l8fdefde":
GOTO530
380 GOTO30

390 REM ### ROUND CLEAR ########
400 PLAY"l8cefdfageg1":COLOR2
410 LOCATE6,7:PRINT" ROUND";R;"
CLEAR "
420 FORI=0TO2000:NEXT:IFR<5THENG
OTO650
430 COLOR2:LOCATE1,5:PRINT"「よーし.
 おまえを チジョウビト として "
440 LOCATE1,6:PRINT" チジョウセカイ に
うまれることを ゆるす」"
450 LOCATE1,7:PRINTTAB(25)
460 LOCATE1,8:PRINT" とゆーわけで あなた
は にんげん として "
470 LOCATE1,9:PRINT" ちじょうに うまれら
れることと なりました "
480 LOCATE1,10:PRINT" おめでとー!!

HAPPY END !!! "
490 PLAY"gagafdfagagafdfac1.."
500 COLOR1:END
510 REM ### TRY AGAIN #########
520 LOCATEX,Y:PRINT"ə"
530 PLAY"l8fdefdeafed1."
540 FORI=0TO1000:NEXT:COLOR2
550 LOCATE5,7:PRINT" Try again?
(y) "
560 A$=INKEY$:IFA$="y"ORA$="Y"TH
EN RUN
570 GOTO560
580 REM ### DIMENTION 1 ########
590 DIMK(8),L(8),X(2),Y(2),M(2),
U(2),V(2),C(2),D(2),Q$(4),G$(3)
600 FORI=1TO7STEP2

610 READK(I),L(I):NEXT
620 FORI=0TO3:READG$(I):NEXT
630 D$="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CH
R$(31)+"◆◆"
640 REM ### DISPLAY ############
650 E=0:SCREEN,2,2:COLOR1:CLS
660 FORI=0TO4:READQ$(I):NEXT
670 FORJ=1TO2:E=E+J:F=4-E
680 SCREEN1,J:CONSOLE0,16,0,0:CO
LORE:CLS
690 PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□"
700 FORI=1TO14:LOCATE0,I
710 PRINT"□"SPC(24)"□"
720 NEXT
730 PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□";
740 FORK=2TO9STEP7
750 FORI=0TO4:FORL=1TO5
760 Q=VAL("&H"+MID$(Q$(I),L,1))
770 LOCATEL*2,K+I
780 PRINTG$(Q/4);G$(Q-INT(Q/4)*4
);
790 LOCATEL*2+12,K+I
800 PRINTG$(Q/4);G$(Q-INT(Q/4)*4
);
810 NEXT:NEXT:NEXT
820 LOCATE26,0:PRINT" ┃▔▔▔┃ "
830 LOCATE26,1:PRINT"┫NORA┣"
840 LOCATE26,2:PRINT" ┃▁▁▁┃ "
850 LOCATE26,3:PRINT"  ┣◆◆┫"
860 FORI=4TO15:LOCATE27,I:PRINT

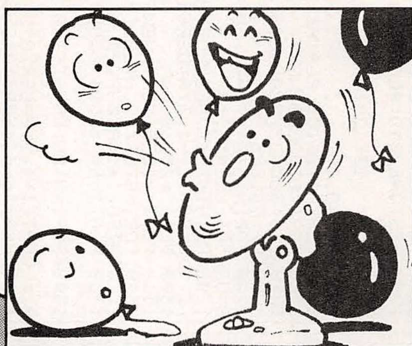
"┣^^┫";:NEXT
870 FORI=0TO1:Q$=Q$(4-I):Q$(4-I)
=Q$(I):Q$(I)=Q$:NEXT
880 LINE(0,0)-(96,84),F,BF
890 LINE(104,96)-(200,250),F,BF
900 NEXT
910 REM ### DIMENTION 2 ########
920 X=1:Y=14:S=2:C=3:T=0:H=0:M=0
:R=R+1:C(1)=3:C(2)=1:PLAY"t25516
4o5v14"
930 FORI=1TO2:SCREEN,I
940 X(I)=INT(RND(1)*21)+3:Y(I)=I
NT(RND(1)*11)+3
950 IFSCREEN(X(I),Y(I))<>35THEN9
40
960 M(I)=INT(RND(1)*28)+7

970 U(I)=1:V(I)=1:D(I)=0
980 NEXT:GOTO30
990 REM ### DATA ################
1000 DATA 0,-1, 1, 0, 0, 1,-1,0
1010 DATA " ",#,●,♣
1020 DATA 05050,5D575,2A5A8,5D57
5,50505
1030 DATA 0050F,05550,15554,5505
5,44011
1040 DATA C5550,11544,55555,1505
4,05550
1050 DATA 45845,51851,99C66,4524
5,51251
1060 DATA 2A961,95666,5A994,6556
6,9AA61
```

★ぼくは，ついこのあいだ，ねむれない夢を見た。そのとき，夜中じゅう，うめいていたそうだ。（北海道滝川市・片山賀雅15才）……【編：ねむれないと夢は見れないし，ねているのにねむれない夢だなんて？影：ナンデ？】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用
※6001では，別売のROM & RAMカートリッジが必要です。

BUBBLE
（バブル）



高野　幸寿

★STORY

ふと，気付くとバブル君は見慣れぬ壁にかこまれた部屋にいた。

「ここは…」

涼しい風がうつろな頭に記憶を取りもどさせる。

「僕はつかまったのか…」。

バブル君は敵対するトガル君につかまり，この『死の部屋』にとじこめられたのだ。

そこで君はバブル君といっしょに20の部屋をぬけだしてほしい…。

★HOW TO PLAY

バブル君を操作してドアまでつれていくことが目的の思考ゲームです。

バブル君は普通，重力を受け，下降していきます。このとき←→で左下，右下へ移動します。

また，部屋の中にはＦＡＮ(ファン)がありその上に行くと風圧で上昇します。

スペース・キーを押すと面内で３回(バブル君が爆発しても３回にもどる)「ＤＲＯＰ(ドロップ)」が使えます。これを使うとバブル君は反動で一つ上に上昇し下へ水滴を発射します。この水滴でトガル君を倒すと50点です。反動を利用しないとクリアできない面もありますし，反動で壁などにぶつかると爆発してしまうので注意してください。

ここまでよくわからない人は実際のプレイでつかんでください。

このゲームには隠れキャラや隠れコマンドがあります。

隠れキャラは４種あり，ある場所を通ることにより出現します（通る場所や出現場所，種類は面ごとに決まっています)。

…金塊(きんかい)。ボーナス200点です。

…時計。トガル君の動きを止めます。

…小バブル。バブル君が1UP。

あと一つはゲートでいままでとじていた場所を開きます。ゲートはある場所を通るだけで効果がでますが，他の三つは出現したキャラを取ることにより効果がでます。

なお，ゲートは取らないと面クリアできない面があるのでありそうなところを通って捜してください。

そうしてドアに入ると面クリアでラウンド&タイム・ボーナスが入り，パスワードが表示されつぎの面へと行けます。

バブル君は小バブルを取ったり，1,000点取るごとに１人増え，壁，トガル君，ＦＡＮに当たると爆発して１人減ります。バブル君がいなくなるとゲーム・オーバーです。

バブル君が現れるときにスペース・キーを押し続けるとその間ポーズがかかりますので，解きかたなど考えてください。ほかにはパスワード入力モードがありますが，これは各自捜してください。ヒントはＨＩＴ ＳＰＡＣＥ ＫＥＹの表示の色を変えてスペース・キーを押すということです。

★PROGRAMについて

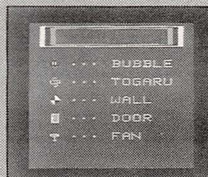
プログラム自体の流れはＲＥＭ文を見てください。しかし，マルチ・ステートメントの山なので解読はむずかしいと思います。参考までに変数表をつけます。

打ち込むときの注意としては面ＤＡＴＡに注意していただければ良いと思います。

★最後に…

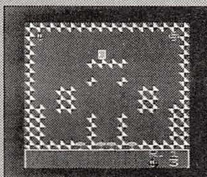
20面をパスワードを使わずにクリアすると感動？のエンディングとなります。

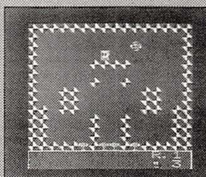
僕は素敵だと思っているのでこれをめざしてがんばってください。



▲《写真１》タイトル画面。一番上がバブル君だ!!

▼《写真２》ゲーム・スタート！ＦＡＮをうまく使え

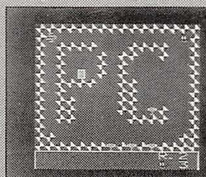




▲《写真３》やった!!ドアまでたどりついたゾ!!

▼《写真４》面クリアするとボーナスがもらえる





▲《写真５》２面だ!!クリアするには技が必要だ!!

```
10 CLEAR300,&HCFFF:DIMP(15,14),PS$(20),A(20)
20 RESTORE:GOSUB2000:CONSOLE0,16,0,0:SCREEN3,2,2:HI=0:H$="00000"
30 GOTO1400
40 RO=0:CF=0
50 PLAY"s0m10000":BA=3:SC=0:SC$="00000":UP=1:BO=1:CLS:GOSUB1910
90 REM --- GAME START ---------
100 TS=0:GOSUB1700
110 DY=1:X=X1:Y=Y1:C=C1:U=U1:LOCATEC,U:A=USR(1):BB=3:TI=50
120 P1=P3:P2=P4
130 FORI=0TO15:SOUND10,I:LOCATEX,Y:A=USR(0):FORJ=0TOI:NEXT
140 LOCATEX,Y:A=USR(0):NEXT:LOCATEX,Y:A=USR(0):SOUND10,0
150 IFSTRIG(0)=1GOTO150
160 PLAY"t255o5r3L16gba":FORI=0TO350:NEXT
190 REM --- MAIN --------------
200 S=STICK(0)
210 LOCATEX,Y:A=USR(0):P(X,Y)=P1:X=X+X(S):Y=Y+DY:LOCATEX,Y:A=USR(0)
220 DY=1:P1=P(X,Y):P(X,Y)=3:IFP1>0GOTO300
230 IFSTRIG(0)=1ANDBB>0GOTO340
240 IFRND(1)<OITHENDC=SGN(X-C):DU=SGN(Y-U):GOTO260
250 R=INT(RND(1)*9):DC=X(R):DU=Y(R)
260 IFTSGOTO310
270 ONP(C+DC,U+DU)GOTO310,310,970
280 LOCATEC,U:A=USR(1):P(C,U)=P2:C=C+DC:U=U+DU:P2=P(C,U):P(C,U)=1
290 LOCATEC,U:A=USR(1):TI=TI-1:GOTO200
300 ONP1GOTO980,1000,230,320,480,530
310 DC=0:DU=0:GOTO280
320 DY=-1:GOTO230
330 REM --- SHOT ! ------------
340 SOUND1,0:SOUND8,13:FORI=100TO0STEP-5:SOUND0,I:NEXT
350 LOCATEX,Y:A=USR(0):P(X,Y)=P1:Y=Y-1:P1=P(X,Y):BB=BB-1
360 LOCATEX,Y:A=USR(0)
370 ONP1GOTO980,1000
380 BY=Y+1:LOCATEX,BY:A=USR(4)
390 LOCATEX,BY:A=USR(4):BY=BY+1:ONP(X,BY)GOTO410,410
400 LOCATEX,BY:A=USR(4):GOTO390
410 IFX=CANDBY=UGOTO430
420 GOTO240
430 LOCATEC,U:A=USR(1):LOCATEC,U:FORI=15TO0STEP-1:SOUND10,I
440 LOCATEC,U:A=USR(6):FORJ=0TO30:NEXT:NEXT:P(C,U)=P2:C=C1:U=U1
450 LOCATEC,U:A=USR(1):PO=50:GOSUB1590:GOTO240
460 GOTO380
470 REM ------------------------
480 P1=P5:SOUND8,13:SOUND1,0:FORI=255TO0STEP-5:SOUND0,I:NEXT
490 IFP5=4THENDY=-1
500 IFCN=0THENLOCATECX,CY:A=USR(2):P(CX,CY)=0:GOTO230
510 SOUND8,0:LOCATECX,CY:A=USR(CN+6):P(CX,CY)=6:GOTO230
520 REM ------------------------
530 LOCATECX,CY:A=USR(CN+6):PLAY"l16cr16cde"
540 IFP6=4THENDY=-1
550 P1=P6:ONCNGOSUB570,580,590
560 GOTO230
570 PO=200:GOSUB1590:RETURN
580 TS=-1:RETURN
590 PLAY"o6l64cdef":GOSUB1640:RETURN
600 REM --- YARARETA ! --------
610 LOCATEC,U:A=USR(1):LOCATEX,Y:A=USR(0)
620 FORI=15TO0STEP-1:SOUND10,I:LOCATEX,Y:A=USR(6):FORJ=0TO30:NEXT:NEXT
630 LOCATE13,15:COLOR1:PRINTBA;:BA=BA-1:LOCATE13,15:COLOR2:PRINTBA;
640 IFBA>0GOTO110
690 REM --- GAME OVER ---------
700 LINE(0,58)-(256,72),1,BF:LINE(0,58)-(256,72),3,B:PLAY"o3l4edc"
710 IFSC>HIGOTO930
720 FORI=0TO10:FORJ=1TO4:COLORJ:LOCATE3,5:PRINT"GAME  OVER":NEXT:NEXT
730 LINE(0,82)-(256,96),1,BF:LINE(0,82)-(256,96),3,B:CO=2
740 EXEC&H1058:COLORCO:LOCATE2,7:PRINT"HIT SPACE KEY"
750 FORI=0TO300:IFSTRIG(0)=1GOTO780
760 IFINKEY$=CHR$(13)THENCO=CO+1+(CO=4)*4:I=300:GOTO740
770 NEXT:PLAY"c":GOTO30
780 IFCO>1THENGOSUB1500:GOTO40
790 COLOR3:LOCATE1,7:PRINT"PASS WORD:":X=0:COLOR4:EXEC&H1058:P$=""
800 I$=INKEY$:IFI$=""GOTO800
810 EXEC&H1058:IFI$=CHR$(8)THEN860
820 IFASC(I$)<32GOTO800
830 PLAY"o5c64":P$=P$+I$:X=X+1:LOCATE11,7:PRINTP$
840 IFX=4GOTO890
850 GOTO800
860 PLAY"o3c64":X=X-1:IFX<0THENX=0
870 COLOR1:LOCATE11,7:PRINTP$:P$=LEFT$(P$,X)
880 COLOR4:LOCATE11,7:PRINTP$:GOTO800
890 RESTORE3040:FORI=2TO20:IFPS$(I)=P$THENRO=I-1:CF=1:GOTO50
900 FORJ=1TO18:READA$:NEXT:NEXT
910 LINE(2,83)-(252,95),1,BF:COLOR4:LOCATE3,7:PRINT"NOT FOUND !
920 FORI=0TO700:NEXT:GOTO730
930 HI=SC:A$=STR$(HI):B$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),5)
940 COLOR1:LOCATE6,14:PRINTH$:COLOR3:LOCATE6,14:PRINTB$
950 H$=B$:GOTO720
960 REM --- HANTEI ------------
970 P(X,Y)=P1:P(C,U)=P2:GOTO610
980 P(X,Y)=1 :P(C,U)=P2:GOTO610
990 REM --- ROUND CLEAR -------
1000 IFRO=20GOTO1200
1010 LOCATEX,Y:A=USR(0):LINE(16,22)-(238,122),1,BF:COLOR2
1020 LINE(16,22)-(238,122),3,B:LOCATE2,2:PRINT"ROUND  CLEAR"
1030 LOCATE6,2:PRINTRO:COLOR3
1040 LOCATE5,3:PRINT"[";:COLOR4:PRINTPS$(RO+1);:COLOR3:PRINT"]"
1050 COLOR3:LOCATE2,5:PRINT"R.BONUS";:COLOR4:PO=BO*50:PRINTPO
1060 COLOR3:IFTI<0THENTI=0
1070 LOCATE2,7:PRINT"T.BONUS";:COLOR4:PRINTTI*3:PO=PO+TI*3
1080 GOSUB1590:PLAY"l4o4cccdeggr4afo5co4agagr4eedcdggr4aagcedc"
1090 PLAY"r4o5c.c8ccco4agr4cc8d8egedc":FORI=0TO1400:NEXT
1100 COLOR2:LOCATE3,9:PRINT"HIT [SPACE]":BO=BO+1
1110 IFSTRIG(0)=0GOTO1110
1120 FORI=13TO0STEP-1:LINE(0,I*12)-(254,I*12+11),1,BF:NEXT
1130 GOTO100
1190 REM --- ENDING -----------
1200 IFCF=1GOTO1270
1210 CLS:LINE(12,10)-(244,182),2,B:COLOR3:RESTORE2770
1220 FORI=1TO14:READA$:LOCATE1,I:PRINTA$:NEXT:LOCATE14,14:A=USR(0)
1230 RESTORE2810:READA$,B$,C$:SOUND7,248
1240 PLAY"v12t120l4","v12t120l4","v13t120l4"
1250 PLAYA$,B$,C$:PLAYA$,B$,C$
1260 FORI=0TO2500:NEXT
1270 CLS:SOUND7,220:LOCATE15,5:A=USR(0):COLOR3
1280 FORI=15TO1STEP-1:LOCATEI,5:A=USR(0):LOCATEI,5
1290 PRINTMID$("SEE YOU AGAIN. ",I,1):LOCATEI-1,5:A=USR(0)
1300 PLAY"t255o6c64"
1310 FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
1320 FORI=5TO8:LOCATE0,I:A=USR(0):LOCATE0,I+1:A=USR(0)
1330 PLAY"c64":FORJ=0TO55:NEXT:NEXT
1340 FORI=0TO6:LOCATEI,9:A=USR(0):LOCATEI+1,9:A=USR(0)
1350 PLAY"c64":FORJ=0TO55:NEXT:NEXT
1360 FORI=0TO15:SOUND10,I:LOCATE7,9:A=USR(0)
1370 FORJ=0TOI:NEXT:LOCATE7,9:A=USR(0):NEXT:LOCATE7,9:A=USR(0)
1380 SOUND10,0:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO30
1390 REM --- OPENING ----------
1400 CLS:FORI=2TO5:LINE(I*8,I+2)-(254-I*8,32-I),I,BF
1410 NEXT:RESTORE2700
1420 GOSUB1540
1430 FORJ=0TO3:LOCATE2,J*2+4:A=USR(J):GOSUB1540:NEXT
1440 LOCATE2,12:A=USR(5):GOSUB1540
1450 GOSUB1540
1460 FORI=1TO4:COLORI:LOCATE1,14:PRINT"HIT SPACE KEY"
1470 IFSTRIG(0)=1GOTO1500
1480 IFINKEY$=CHR$(254)THENCLS:GOTO730
1490 EXEC&H1058:NEXT:GOTO1460
1500 RESTORE2850:PLAY"s13m400t120l8","v12t120l8"
1510 READA$,B$:PLAYA$,B$
1520 FORI=0TO700:NEXT:GOTO40
1530 REM --- DEMO SUB ---------
1540 READA$:READX,Y,C:SOUND7,220:FORI=0TO15:SOUND10,I:NEXT
1550 COLORC:LOCATEX,Y:PRINTA$
1560 SOUND10,0:SOUND1,1:FORI=0TO250STEP50:SOUND0,I:SOUND8,13:NEXT
```

★自動販売機で，必ずコインの返却口にゆびを入れる人を見た。もしや影さんだったりして？（和歌山市・青いカプセル16才）……【影：私は，当たり付自動販売機で，ルーレットに当たるとお金がでてくると思っていた。】

```
1570 SOUND8,0:RETURN
1580 REM --- SC.SUB -----------
1590 SC=SC+PO:A=LEN(STR$(SC))-1
1600 A$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR
$(SC),A),5)
1610 COLOR1:LOCATE6,15:PRINTSC$;
:COLOR3:LOCATE6,15:PRINTA$;
1620 SC$=A$:IFSC>=1000*UPTHENUP=
UP+1:PLAY"l32o6cedf":GOTO1640
1630 RETURN
1640 COLOR1:LOCATE13,15:PRINTBA;
:BA=BA+1:COLOR2:LOCATE13,15:PRI
NTBA;
1650 RETURN
1690 REM --- RO.PRINT ---------
1700 LOCATE13,14:COLOR1:PRINTRO;
:RO=RO+1
1710 LOCATE13,14:COLOR4:PRINTRO;

1720 FORI=0TO13:READA$:H=VAL("&H
"+A$):M=32768:IFH<0THENH=H+65536

1730 FORJ=0TO15:B=0:IFH>=MTHENLO
CATEJ,I:A=USR(2):B=1:H=H-M
1740 P(J,I)=B:M=M/2:NEXT:NEXT
1750 READA$:B=LEN(A$)/2:GOSUB189
0
1760 FORI=1TOB:X=A(I*2-1):Y=A(I
*2):P(X,Y)=1
1770 LOCATEX,Y:A=USR(5)
1780 FORJ=Y-1TO1STEP-1:IFP(X,J)=
0THENP(X,J)=4
1790 IFP(X,J)=1THENJ=0
1800 NEXT:NEXT
1810 READA$:GOSUB1890:X=A(1):Y=A
(2)
1820 LOCATEX,Y:A=USR(3):P(X,Y)=2

1830 READA$:GOSUB1890:CX=A(3):CY
=A(4):CN=A(5):P5=P(A(1),A(2))
1840 P(A(1),A(2))=5:P6=P(CX,CY)
1850 READA$:GOSUB1890
1860 X1=A(1):Y1=A(2):C1=A(3):U1=
A(4):P3=P(X1,Y1):P4=P(C1,U1)

1870 OI=A(5)/10:RETURN
1880 REM --- HENKAN SUB -------
1890 FORI=1TOLEN(A$):A(I)=VAL("&
H"+MID$(A$,I,1)):NEXT:RETURN
1900 REM --- SCREEN -----------
1910 LINE (0,168)-(254,192),2,B:
LINE(2,192)-(252,192),1:COLOR3
1920 LOCATE0,14:PRINT"HI-SC ";H$
:LOCATE0,15:PRINT"SCORE 00000";
1930 COLOR4:LOCATE12,14:PRINT"R.
"
1940 COLOR2:LOCATE12,15:A=USR(0)
:PRINT" ";BA::SOUND7,220:RETURN
1990 REM --- M.L.WRITE --------
2000 SCREEN1,1,1:COLOR1:CLS:PRIN
T"WAIT A MINUTE !"
2010 IFPEEK(&HDD00)=&HCDTHENREST
ORE2660:GOTO2080
2020 FORI=&HDD00TO&HDD2F
2030 READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI
,A:SUM=SUM+A:NEXT
2040 READA:IFA<>SUMTHENPRINTCHR$
(7);"? Data Erorr":END
2050 FORI=&HDD30TO&HDE5FSTEP32
2060 FORJ=0TO23:READA$:POKEI+J,V
AL("&H"+A$):NEXT:NEXT
2070 POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,&HD
D
2080 FORI=2TO20:READA$:B$="":FOR
J=1TO4
2090 A=ASC(MID$(A$,J,1))+16:IFA>
255THENA=A-224
2100 B$=B$+CHR$(A):NEXT:PS$(I)=B
$:NEXT
2110 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEX
T:RETURN
2190 REM --- M.L.DATA ---------
2200 DATACD,41,07,43,04,11,20,00
,21,10,DD,19,10,FD,EB,2A
2210 DATAA8,FD,CD,CD,11,CD,78,14
,06,0C,1A,AE,77,23,13,1A
2220 DATAAE,77,13,D5,11,1F,00,19
,D1,10,EF,C9,00,00,00,00
2230 DATA 4111
2240 REM --- CHR DATA ---------
2250 REM --- BUBBLE -----------
2260 DATA0A,A0,2A,88,2A,88,A6,62

2270 DATAA6,62,A6,62,A6,6A,AA,AA

2280 DATAAA,AA,2E,B8,2B,E8,0A,A0

2290 REM --- TOGARU -----------
2300 DATA03,40,0C,00,0C,00,03,CC

2310 DATA4F,F3,4B,B3,CB,B1,CF,F1

2320 DATA33,C0,00,30,00,30,01,C0

2330 REM --- WALL -------------
2340 DATA02,40,0A,50,0A,50,2A,54

2350 DATA2A,54,AA,55,55,AA,15,A8

2360 DATA15,A8,05,A0,05,A0,01,80

2370 REM --- DOOR -------------
2380 DATA15,54,1F,F4,1F,F4,1F,F4

2390 DATA1F,F4,17,F4,17,F4,1F,F4

2400 DATA1F,F4,1F,F4,1F,F4,15,54
2410 REM --- DROP -------------
2420 DATA00,00,00,00,02,00,02,00

2430 DATA0A,80,08,80,2A,20,2A,20

2440 DATA2A,A0,0A,80,00,00,00,00

2450 REM --- FAN --------------
2460 DATA00,00,02,00,0F,C0,5F,D4

2470 DATA6F,E4,5F,D4,0F,C0,03,00

2480 DATA03,00,03,00,03,00,0F,C0

2490 REM --- BONG -------------
2500 DATAC7,03,00,30,33,04,01,CC

2510 DATAC3,C0,4F,DC,37,F1,03,C3

2520 DATA33,40,10,CC,0C,00,C0,D3

2530 REM --- GOLD -------------
2540 DATA00,00,00,00,01,00,05,4
0
2550 DATA15,50,15,54,15,54,05,54

2560 DATA01,50,00,40,00,00,00,00

2570 REM --- WACTH ------------
2580 DATA00,00,15,54,05,50,06,90

2590 DATA06,90,01,40,01,40,06,90

2600 DATA06,90,05,50,15,54,00,00

2610 REM --- KOBABULE ---------
2620 DATA00,00,00,00,02,80,0A,A0

2630 DATA26,68,26,68,26,68,2A,A
8
2640 DATA0A,A0,02,80,00,00,00,00

2650 REM --- DATA -------------
2660 DATA ゐ3み&,JH3F,;QWU,ゐ3((,RQ
¥¥,〃いやみ,×いホた,ゐ_^む,D5>む
2670 DATA 85>み,ワミレホ,D?71,212E,ユヨ
ふみ,21C9,[YS[,4bみ4,<Qcd,6Y^U
2680 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-
1,1,-1,0,-1,-1
2690 REM --- DEMO DATA --------
2700 DATA"[BUBBLE]",4,1,3
2710 DATA"・・・ BUBBLE",4,4,4
2720 DATA"・・・ TOGARU",4,6,4
2730 DATA"・・・ WALL",4,8,4
2740 DATA"・・・ DOOR",4,10,4
2750 DATA"・・・ FAN",4,12,4
2760 DATA"HIT SPACE KEY",1,14,2
2770 DATA,"CONGRATULATION",,,,"
WE GO THROUGH","ALL ROOMS.",
2780 DATA" I GET FREE !",," THAN
K YOU !","    MY FRIEND.",,,
2790 REM --- MUSIC DATA -------
2800 REM --- モルダウ ---------
2810 DATAo4e8ab8o5cd8ee8e.f.f.e.
ee8d.dd8cd8cc8o4b.bb8a.a
2820 DATAo4e8ce8ab8o5cc8c.o4a.ab
8o5c.cc8o4b.bb8ab8aa8g+.gg8a.a
2830 DATAo2r8a.o3e.a.a.f.f.g.g.f
.f.e.e.e.e.o2a.a
2840 REM ---   はる   ---------
2850 DATAo5ceeed16c16g4.g16f16e

eed16c16g4.g16f16ef16g16fedo4bg
2860 DATAo5co4ggggo5c4.o4ggggggo5
c4.o4gggaf+g4.
2980 REM --- ROUND DATA -------
2990 REM --- 1 ----------------
3000 DATA FFFF,8001,8001,8001,83
C1,8001,8241
3010 DATA 9819,9819,D81B,C243,C2
43,C243,FA5F
3020 DATA 5D7D8DAD,73,76B61,11E1
0
3030 REM --- 2 ----------------
3040 DATA FFFF,8001,BC79,A2C9,A2
81,A281,BCC1
3050 DATA A0C1,B0C1,B0C9,B079,80
01,C003,FEAF

3780 DATA 1D3C4D83B5BDED,11,C558
0,86360
4000 REM <><><><><><><><><><><><>
4010 REM <>     [BUBBLE]      <>
4020 REM <>                   <>
4030 REM <> Program  Zick.M   <>
4040 REM <>                   <>
4050 REM <> Round    Zick.M   <>
4060 REM <>  Design   Mu.     <>
4070 REM <>                   <>
4080 REM <> 1986.12.8  月よう日 <>
4090 REM <>        PM 3:58:42 <>
4100 REM <><><><><><><><><><><><>
4110 REM REM ぶんは にゅうりょく しなくても
4120 REM GAMEに さしつかえは ありません。
```

★ ★

★僕の家の犬は，自分で掘った穴に落ちる変なヤツです。(神奈川県横浜市・てぃー次郎14才)……【影：なに！犬が穴を掘る？それはすごい！もしかして，その犬の名前はポチじゃない？Dr.D：ポーチポチポチ。影：私は犬か？】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ3)用

ARTHUR（アーサー）
シナリオII



樋口　大輔

STORY

……前作より

あなたは，いろいろな敵を倒して，強くなり，最後の敵アーサーと対決しようとした。

「さあ，アーサー，勝負だ！」。

しかし，アーサーは，

「ハッハッハ。私はおまえなどと戦う気はない。さらばだ!!」。

「あっ待て！ きたないぞ!!……くっくそう」。

アーサーは逃げていった。

あなたは，とりあえず，町へもどってみることにした。

説　明

今回は，前作（87年1月号）ではできなかったことをやってみました。前作のゲーム要素に加え，つぎのようなことを入れてみました。

●画面の4方向スクロール

これは，マップ画面全体を動かし，キャラクターが動いているように見せるものです。

●戦闘モードのアクション・ゲーム化

前作では，しんどかった戦闘モードも，アクション・ゲームもどきにしました。しかし，スピードは，かなりおそくなりました。

●メイン・ルーチンのマシン語化

メイン・ルーチンがベーシックだとかなりおそくなります。だから今回は，マシン語にしました。

●データのセーブ，ロード機能

これは，RPGタイプのゲームでは，ごくあたりまえのことです。これによって，ゲーム・オーバーになっても，データがセーブしてあれば，すぐはじめられます。

遊びかた

まず，ゲームをはじめると，ゲームをはじめからするか，途中からするか聞いてきます。データがセーブしてある人は，Yキーを押してください。

ゲームがはじまると，あなたは，どうくつからでたところにいます。カーソル・キーで動かしてください。敵がでてきたときは，戦うか逃げるか決めてください。戦闘モードになったら，カーソル・キーの左右で移動，上でジャンプ，スペース・キーで攻撃して，うまく敵を倒してください。これは，すべて音を聞けばわかります。

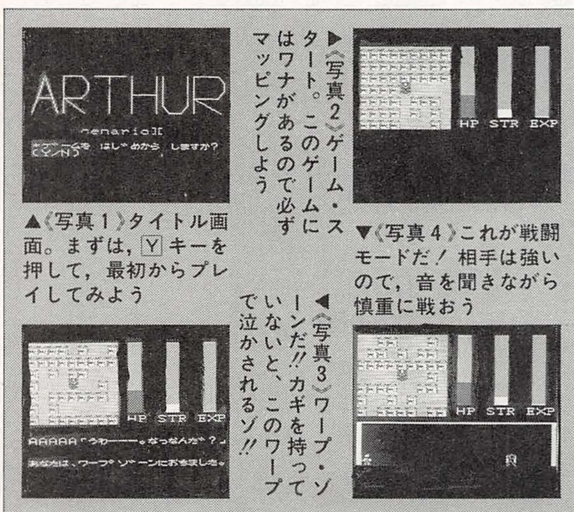
入力方法

リスト1を入力し，セーブしたすぐあとに，**リスト2**をセーブしてください。実行は，**リスト1**をロード，ランしたあと，しばらくしてテープが止まったら，F5キーを押してください。

セーブについて

町のどこかに，セーブできるところがあり，ここでYキーを押すと，テープにセーブすることができます。そのときは，メッセージに従ってください。

★　　★



▲《写真1》タイトル画面。まずは，Yキーを押して，最初からプレイしてみよう

▶《写真2》ゲーム・スタート。このゲームにはワナがあるので必ずマッピングしよう

◀《写真3》ワープ・ゾーンだ!! カギを持っていないと，このワープで泣かされるゾ!!

▼《写真4》これが戦闘モードだ！ 相手は強いので，音を聞きながら慎重に戦おう

《リスト1》ARUTHURシナリオIIのマシン語プログラム・リスト

```
10 REM ────────────────────
20 REM ─────   ARTHUR 2   ─────
30 REM ────────────────────
40 DIM A$(16):FOR I=0 TO 15:READ
 A$(I):NEXT
50 OUT&H93,2:AD=&HE000:FOR I=1 T
O 135:READ A$
60 B=VAL("&H"+MID$(A$,1,1)):GOSU
B 130:B=VAL("&H"+MID$(A$,2,1)):G
OSUB130
70 CS=CS+VAL("&H"+A$):NEXT:IF CS
<>25321 THEN E1=210:E2=290:GOTO
150
80 CS=0:FOR I=&HF000 TO &HF37F:R
EAD A$
90 A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:CS=C

S+A
100 NEXT:IF CS<>109064 THEN E1=3
10:E2=860:GOTO 150
110 OUT&H93,3:CLS:LOCATE 11,10
120 PRINT "LOAD MAIN PROGRAM":SC
REEN 2,2,1:CLOAD
130 C$=A$(B):FOR X=1 TO 4:POKE A
D,VAL(MID$(A$(B),X,1)):AD=AD+1:N
EXT
140 RETURN
```

★マッチの歌う「おろかもの」に対抗して，影さんの「うつけもの」でいっきに歌手デビューしよう。（新潟県北蒲原郡・おちゃめなケリー14才）……【影：うーんそれはいい。でも「うつけもの」ってどんなつけものなの？】

```
150 OUT &H93,3:PRINT "ERROR in";
E1"-"E2;CHR$(7)
160 END
170 REM ──────────── DATA
180 DATA 0000,0001,0010,0100,100
0,0101,1010,1110

190 DATA 0111,1001,0110,1011,110
1,0011,1100,1111
200 REM ──────────── MAP
210 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
220 DATA F0,83,18,E0,FF,F8,2B,75
,57,FF,F5,04,31,5A,FF
230 DATA F1,0D,14,52,FF,FE,57,36
,C6,FF,F1,30,32,C2,FF
240 DATA FA,C9,A2,5A,FF,F0,0F,04
,52,FF,F9,A9,E3,56,FF
250 DATA F3,20,D1,52,FF,F2,46,35
,5A,FF,F4,CD,13,CA,FF
260 DATA F7,9A,B5,E0,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,F5,40,10,54,FF
270 DATA F0,2F,D5,02,FF,F8,79,3

5,2A,FF,F3,0B,C7,62,FF
280 DATA F8,F9,1A,D3,FF,F0,00,33
,45,FF,FF,FF,FF,FF,FF
290 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
300 REM ──────────MAIN PROGR
AM DATA
310 DATA 21,00,40,0E,07,D5,E5,06
,09,1A,FE,01,20,0A,D5,11
320 DATA F0,F0,CD,40,F0,D1,18,07
,D5,11,B0,F0,C3,12,F0,23
330 DATA 23,13,10,E5,E1,D1,C5,01
,80,02,09,06,28,13,10,FD
340 DATA C1,0D,C2,05,F0,C9,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
350 DATA E5,D5,C5,E5,CD,55,F0,E

1,D5,11,00,20,19,D1,CD,55
360 DATA F0,C1,D1,E1,C9,06,10,1A
,77,23,13,1A,77,13,C5,01
370 DATA 27,00,09,C1,10,F1,C9,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
380 DATA ED,5F,E6,3F,FE,01,C2,60
,F2,21,00,E5,36,01,C9,00
390 DATA CD,61,1A,21,00,E6,06,FF
,CD,70,1A,77,23,10,F9,CD
400 DATA AA,1A,C9,00,CD,B8,1A,21
,00,E6,06,FF,7E,CD,CC,1A
410 DATA 23,10,F9,CD,06,1B,C9,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
420 DATA 88,88,22,22,88,88,22,22
,88,88,22,22,88,88,22,22
430 DATA 88,88,22,22,88,88,22,2

2,88,88,22,22,88,88,22,22
440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
450 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
460 DATA 88,88,22,22,88,88,22,22
,02,80,0A,A0,2A,A8,AA,AA
470 DATA 3F,FC,3F,FC,15,AC,15,AC
,15,BC,3F,AC,3F,AC,3F,FC
480 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FE,BF,FA,AF,EA,AB,AA,AA
490 DATA FF,FF,FF,FF,EE,AF,FF,AF
,EE,BF,FF,AF,FF,AF,FF,FF
500 DATA 00,00,02,80,02,80,02,80
,02,80,01,40,1D,74,57,D5
510 DATA 55,55,45,51,81,42,05,5

0,15,54,54,15,A4,1A,A0,0A
520 DATA FA,AF,FB,EF,FB,EF,FB,EF
,FB,EF,FE,BF,EE,BB,AB,EA
530 DATA AA,AA,BA,AE,FE,BF,FA,AF
,EA,AB,AB,EA,AB,EA,AF,FA
540 DATA 05,50,05,60,05,A0,06,A0
,06,A0,01,40,05,50,07,5C
550 DATA 0F,5F,3D,5F,35,57,05,54
,05,14,05,14,0A,28,0A,28
560 DATA AA,AA,AA,BA,AA,FA,AB,FA
,AB,FA,AB,EA,AF,FA,AF,FE
570 DATA AF,FF,BF,FF,BF,FF,AF,FE
,AF,BE,AF,BE,AA,AA,AA,AA
580 DATA 05,50,09,50,0A,50,0A,90
,0A,90,01,40,05,50,3D,5C
590 DATA F5,5F,C5,5F,05,53,15,5

4,15,54,14,14,28,28,28,28
600 DATA AA,AA,AE,AA,AF,AA,AF,EA
,AF,EA,AB,EA,AF,FA,BF,FE
610 DATA FF,FF,EF,FF,AF,FB,BF,FE
,BF,FE,BE,BE,AA,AA,AA,AA
620 DATA 01,40,15,54,59,55,DA,57
,C6,53,C5,53,F1,4F,F0,0F
630 DATA F1,4F,F1,4F,F1,4F,C4,13
,14,14,14,14,14,14,50,05
640 DATA AB,EA,BF,FE,FB,EF,FA,AF
,EE,BB,EF,FB,FB,EF,FA,AF
650 DATA FB,EF,FB,EF,FB,EF,EE,BB
,BE,BE,BE,BE,BE,BE,FA,AF
660 DATA 21,00,E6,36,00,23,36,E0
,23,36,7C,23,36,E0,C9,00
670 DATA 21,00,E6,5E,23,56,CD,0

0,F0,21,88,47,11,30,F1,CD
680 DATA 40,F0,C9,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
690 DATA CD,40,F2,01,00,E6,0A,5F
,03,0A,57,03,0A,6F,03,0A
700 DATA 67,CD,61,10,FE,00,28,F9
,CB,4F,C0,CB,57,20,11,CB
710 DATA 5F,20,21,CB,67,C2,B7,F2
,CB,6F,C2,C3,F2,C3,70,F0
720 DATA 01,28,00,ED,42,7E,FE,01
,CA,63,F2,06,28,1B,10,FD
730 DATA C3,D0,F2,00,01,28,00,09
,7E,FE,01,CA,63,F2,06,28
740 DATA 13,10,FD,C3,D0,F2,00,23
,7E,FE,01,CA,63,F2,13,C3
750 DATA D0,F2,00,2B,7E,FE,01,C

A,63,F2,1B,C3,D0,F2,00,00
760 DATA 7E,FE,00,C2,E7,F2,01,00
,E6,7B,02,03,7A,02,03,7D
770 DATA 02,03,7C,02,C3,70,F0,21
,00,E7,77,C9,00,00,00,00
780 DATA DD,21,00,E8,DD,36,00,79
,DD,36,01,59,DD,36,02,9D
790 DATA DD,36,03,59,DD,36,04,01
,DD,7E,04,FE,01,20,05,11
800 DATA 70,F1,18,03,11,B0,F1,DD
,6E,00,DD,66,01,CD,40,F0
810 DATA 11,F0,F1,DD,6E,02,DD,66
,03,CD,40,F0,C9,00,00,00
820 DATA 11,00,AF,DD,6E,00,DD,66
,01,CD,40,F0,DD,6E,02,DD
830 DATA 66,03,CD,40,F0,C9,CD,6

1,1A,21,00,E0,01,3F,04,CD
840 DATA 70,1A,77,23,0B,78,B1,20
,F6,CD,AA,1A,C9,00,CD,B8
850 DATA 1A,21,00,E0,01,3F,04,7E
,CD,CC,1A,23,0B,78,B1,20
860 DATA F6,CD,06,1B,C9,21,00,AF
,06,5F,36,00,23,10,FB,C9
```

《リスト2》ARUTHURシナリオIIの
メイン・プログラム・リスト

```
10 REM ****************
20 REM * MAIN PROGRAM *
30 REM ****************
40 GOSUB 1210:GOTO 920
45 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                ●●●●●●●[しょき せってい]
●●●●●●●
50 HP=30:ST=10:EX=0:T=0:KF=0:KY=
0:A(1)=0:A(2)=0:EXEC &HF230
60 POKE &HE700,0:CONSOLE 0:CLS:C
ONSOLE 12,20,0,0:CLS
70 COLOR 16:LOCATE 10,10:PRINT"H
P STR EXP":GOSUB 880
75 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                ●●●●●●●[メイン・ルーチン]
●●●●●●●

80 EXEC &HF260:P$="":IF PEEK(&HE
602)<16 THEN P$="0"
90 A$=HEX$(PEEK(&HE603))+P$+HEX$
(PEEK(&HE602))
100 A=VAL("&H"+A$):B=PEEK(&HE700
)
110 IF PEEK(&HE500)=1 THEN POKE
&HE500,0:GOSUB 590
120 ON B GOSUB 130,140,200,160,1
80,280,1260,780
130 A=0:B=0:POKE &HE700,0:GOTO 8
0
135 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                ●●●●●●[サブ・ルーチン]
●●●●●●●
140 IF KY=0 THEN PRINT"かぎが ないと
 とうられない。":RETURN
150 KY=0:GOSUB 850:POKE X,0:PRIN
T"かぎがあいた。":RETURN
160 IF A(1)=1 THEN RETURN
170 CLS:A(1)=1:PRINT"ブレスレット をひろ
った。":RETURN
180 IF A(2)=1 THEN RETURN
190 CLS:A(2)=1:PRINT"せいなるけん をひろっ
た!":RETURN
200 GOSUB 850:CLS:PRINT:PRINT N$
"「うわーーー。なっなんだ?」"
210 PRINT:PRINT"あなたは、ワープゾーンにおち
ました。"
220 FOR I=60 TO 20 STEP-1:PLAY"V
8N=I:32":NEXT
230 FOR I=0 TO 6:IF W(I)=X  THE

N Q=I
240 NEXT:C=W1(Q)-(&H28*3)-4:POKE
 &HE600,VAL("&H"+MID$(HEX$(C),3,
2))
250 POKE &HE601,VAL("&H"+MID$(HE
X$(C),1,2))
260 POKE &HE602,VAL("&H"+MID$(HE
X$(W1(Q)),3,2))
270 POKE &HE603,VAL("&H"+MID$(HE
X$(W1(Q)),1,2)):RETURN
280 IF EX<60 THEN RETURN
290 CLS:PRINT"わきみずが でている。のんで
みよう。"
300 PRINT"HP +20":HP=HP+20:EX=0:
IF HP>95 THEN HP=95
310 GOSUB 880:T=0:RETURN

315 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                ●●●●●●●●[せんとうモード]
●●●●●●●
320 CLS:EXEC &HF375:ED=0:MD=0:JF
=0
330 LINE(0,120)-(320,181),15,BF:
LINE(8,122)-(311,184),0,BF
340 LINE(0,179)-(320,199),10,BF:
EXEC&HF2F0:PLAY"S0M1000L32"
350 X=&H5979:Y=&H599D:IX=&HE800:
H=1
360 EXEC &H1058:S=STICK(0):IF S=
0 THEN 410
370 IF S=3 AND PEEK(X+2)=0 THEN
X=X+2
380 IF S=7 AND PEEK(X-1)=0 THEN
 X=X-2
390 H=-(S=7)+1:POKE IX+4,H:IF S=
1 THEN JF=1
400 GOTO 450
410 IF STRIG(0)=0 THEN 450
420 PLAY"F":F=PEEK(X-1):FF=PEEK(
X+2)
430 IF F<>0 AND F<>170 THEN PLAY
"C":ED=ED+1
440 IF FF<>0AND FF<>170THEN PLAY
```

★僕は、親が旅行で買ってきてくれたお守りを身につけたつぎの日、事故ってしまった。(広島県竹原市・10円募金 15才)……【影：私は、たくさん持ってるからだいじょうぶだ。つぐ美：お守りって、複数持っちゃだめなのよ。】

```
"C":ED=ED+1
450 IF JF=1 THEN X=X-80:IF X<&H5
517 THEN JF=0
460 IF JF=0 AND PEEK(X+&H280)=0
THEN X=X+80
470 IF RND(1)<.3 THEN 490

480 Y=Y+(X<Y)-(X>Y):Y=Y+(Y>&H599
D)-(Y<&H5979):GOTO 520
490 F=PEEK(Y+39):FF=PEEK(Y+42)
500 IF F<>0 AND F<>170 THEN PLAY
"A":MD=MD+1
510 IF FF<>0AND FF<>170THEN PLAY
"A":MD=MD+1
520 IF MD=MM THEN CLS:GOTO 640
530 IF ED=EE THEN CLS:GOTO 670
540 EXEC &HF330:POKE IX,VAL("&H"
+MID$(HEX$(X),3,2))
550 POKE IX+1,VAL("&H"+MID$(HEX$
(X),1,2))
560 POKE IX+2,VAL("&H"+MID$(HEX$
(Y),3,2))
570 POKE IX+3,VAL("&H"+MID$(HEX
$(Y),1,2))
580 EXEC &HF308:GOTO 360
590 CLS:PRINT"てきがあらわれた!!":PRINT
:PRINT"1:たたかう    2:にげる"
600 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 600
610 IF I$="1" THEN MM=7:EE=10:GO
TO 320
620 IF I$="2" THEN PRINT"にげられた。
":RETURN
630 GOTO 600
640 PRINT"あなたは てきとのたたかいに まけてしまった
。":IF AF=1 THEN 830
650 FOR I=0 TO 500:NEXT:HP=HP-20
:IF HP<=0 THEN 830
660 GOSUB 880:RETURN
670 IF AF=1 THEN PRINT"あなたは、アーサ
ーをたおした!":GOTO 1400
680 PRINT"あなたは てきとのたたかいに かった。":P
RINT:PRINT"EXP +20":EX=EX+20:T=T
+1
690 IF T=5 AND KF<3 THEN PRINT"て
きがかぎをもっていた!":KY=1:T=0:KF=KF+1
700 IF EX<95 THEN 660
710 PRINT"HP +10   STR +20":HP=HP
+10:ST=ST+20:EX=0
720 IF HP>95 THEN HP=95
730 IF ST>95 THEN ST=95
740 GOTO 660
750 PRINT:COLOR 11:PRINT"
 HIT ANY KEY":COLOR 16:EXEC &H10
58
760 IF INKEY$="" THEN 760

770 RETURN
780 IF ST<80 THEN RETURN
790 CLS:PRINT"アーサーがあらわれた!  あなたは
もう、たたかうしかない!!":GOSUB 750
800 EE=20:IF A(1)=0 THEN EE=EE+2
0
810 IF A(2)=0 THEN EE=EE+20
820 MM=15:AF=1:GOTO 320
825 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●●[ゲームオーバー
]●●●●●●
830 CLS:PRINT:PRINT"       GAME OV
ER"
840 GOSUB 750:GOSUB 1210:GOTO 92
0
845 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●●[4ほうこうをサー
チ]●●●●●●
850 X=0:FOR I=1 TO 4:H(I)=PEEK(A
+L(I)):NEXT
860 FOR I=1 TO 4:IF H(I)=2 OR H(
I)=3 THEN X=A+L(I)
870 NEXT:RETURN
875 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●[H.Pなどのひょうじ
]●●●●●●
880 LINE(160,0)-(180,95),11,BF:L
INE(220,0)-(240,95),11,BF
890 LINE(280,0)-(300,95),11,BF:L
INE(180,95)-(160,95-HP),13,BF
900 LINE(240,95)-(220,95-ST),15,
BF:LINE(300,95)-(280,95-EX),16,
BF
910 RETURN
915 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●[デモンストレーショ
ン]●●●●●●
920 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0:CLS:R
ESTORE 1440
930 FOR I=0 TO 26:READ A$
940 IF A$="-" THEN READ X,Y:LINE
-(X,Y),16:GOTO 960
950 READ X,Y,A,B:LINE(X,Y)-(A,B)
,16
960 NEXT
970 COLOR 12:LOCATE 5,12:PRINT"c
enario"
980 USR(190,114),11,"]":USR(200
,114),11,"["
990 COLOR 15:CONSOLE 14,20:CLS:P
RINT"*ゲームを はじめから しますか? (Y/N)"
1000 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 11
10
1010 IF I$<>"N" THEN 1000
1015 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●[データをロード
する]●●●●
1020 PRINT"セーブした テープを レコーダーに
セットしてください。":GOSUB 750
1030 FOR I=&HE260 TO &HE35F:POKE
 I,0:NEXT
1040 EXEC &HF080:FOR I=0 TO 100:
NEXT:EXEC &HF346
1050 IF PEEK(&HE610)=1 THEN KY=
1
1060 HP=PEEK(&HE611):ST=PEEK(&HE
612):EX=PEEK(&HE613):T=PEEK(&HE6
30)
1070 A(1)=PEEK(&HE620):A(2)=PEEK
(&HE621):N$="":FOR I=&HE650 TO &
HE655
1080 IF PEEK(I)=0 THEN I=&HE655:
GOTO 1100
1090 N$=N$+CHR$(PEEK(I))
1100 NEXT:KF=PEEK(&HE631):GOTO 6
0
1105 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●[なまえにゅうりょく
]●●●●●●
1110 POKE &HE0E4,4:POKE &HE386,
5:POKE &HE33D,6:POKE &HE08C,7
1120 POKE &HE337,8:PRINT:COLOR 1
6:PRINT"あなたのなまえを いれてください。":COLO
R 14
1130 PRINT"(5もじまで)":X=1:Y=CSRL
IN:N$=""
1140 COLOR 16:LOCATE X,Y:PRINT"_
";
1150 COLOR  9:LOCATE X,Y:PRINT"_
";
1160 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 114
0
1170 IF I$=CHR$(13) THEN X=6:GOT
O 1190
1180 N$=N$+I$:LOCATE X,Y:COLOR 1
6:PRINT I$;:X=X+1
1190 IF X<>6 THEN GOTO 1140
1200 GOTO 50
1205 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●[アイテムなどをしょきち
へていぎ]●
1210 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 6:R
EAD A$:A=VAL("&H"+A$):POKE A,3:N
EXT
1220 FOR I=1 TO 4:READ A$:A=VAL(
"&H"+A$):POKE A,2:NEXT
1230 FOR I=1 TO 6:READ A$,B$:W(I
)=VAL("&H"+A$):W1(I)=VAL("&H"+B$
):NEXT
1240 FOR I=1 TO 4:READ L(I):NEXT
1250 RETURN
1255 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●[データをセーブ
する]●●●●
1260 CLS:PRINT"ここではセーブ  できます。セ
ーブしますか? (Y/N)"
1270 I$=INKEY$:IF I$="N" THEN RE
TURN
1280 IF I$<>"Y" THEN 1270
1290 PRINT"データ セーブようのテープをセットし
てください。":GOSUB 750
1300 M=1:FOR I=&HE650 TO &HE650+
LEN(A$)-1:POKE I,ASC(MID$(N$,M,1
))
1310 M=M+1:NEXT:IF KY=1 THEN POK
E &HE610,1
1320 IF A(1)=1 THEN POKE &HE620
,1
1330 IF A(2)=1 THEN POKE &HE621,
1
1340 POKE &HE611,HP:POKE &HE612,
ST:POKE &HE613,EX:POKE &HE630,T
1350 POKE &HE631,KF:EXEC &HF094:
EXEC &HF35E
1360 PRINT"きょうは、これで おわりにしますか? (Y
/N)"
1370 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN EX
EC &H00
1380 IF I$<>"N" THEN 1370
1390 CLS:RETURN
1395 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●●[エンディング
]●●●●●●
1400 FOR I=0 TO 500:NEXT:CLS:PRI
NT" あなたのぼうけんはおわり、まちには ふたたび";
1410 PRINT"へいわがもどった。":FOR I=0
TO 2000:NEXT:CONSOLE 0:CLS
1420 USR(130,80),16,124
1430 GOTO 1430
1435 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  ●●●●●●●●[データ]●
●●●●●●
1440 DATA ,0,100,20,50,-,40,100,
,10,80,32,80,,50,100,50,50
1450 DATA -,80,50,-,90,60,-,90,7
0,-,80,80,-,50,80,-,85,100
1460 DATA ,100,50,150,50,,125,50
,125,100,,160,50,160,100
1470 DATA ,160,75,200,75,,200,5
0,200,100,,210,50,210,90
1480 DATA -,220,100,-,240,100,-,
250,90,-,250,50,,260,100,260,50
1490 DATA -,300,50,-,310,60,-,31
0,70,-,300,80,-,260,80,-,305,100
1500 DATA E1E4,E0AB,E220,E097,E3
8E,E326
1510 DATA E24C,E329,E360,E37C
1520 DATA E1E4,E092,E0AB,E2AC,E2
20,E086
1530 DATA E097,E176,E38E,E21A,E3
26,E07C
1540 DATA -40,1,40,-1
1550 REM [これでアーサーシリーズは、おわりです。
ではまたあう日まで!!]
1560 REM  PRESENTED BY D.HIGUCHI
          1986年12月19日PM6時06分05 12
```

★影さんと普通の人の会話：影「お元気ですか？」。**普通の人**「おかげさまで…」。影「おかげさまなんて、てれるなー」。笑ってくれー！（愛知県幡豆郡・**高須宏樹13才**）……【**影：私に、うやまいの心を持つことは良いことだ。**】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

白雪伝説（しらゆきでんせつ）

三木裕一朗



STORY

むかし，ヨーロッパに，7人の小人と白雪姫がいました。と，ここまでは，普通の白雪姫のお話し。じつは，この話には，まだつづきがあったのです。なんと！　あの王子に殺された魔女には，ダンナがいたのです。しかも，そのダンナこそ，暗黒の世界の王，魔王だったのです。

魔王は，怒りにうち震えながら，復讐(ふくしゅう)を誓ったのです。「くそー！　あのやろー！　三代たたってやるからなー！」と，怒りの炎を燃やした。

それから百数十年後，女子高生の純子に突然「小人はあずかった。帰してほしければ取りに来い!!」と魔王からの挑戦状が届いた。なんと，純子は，白雪姫の三代目だったのだ!!

そういうわけで，純子は，小人を救うために魔王の城へと向かった!! あなたは，純子を操作して，7人の小人を助けだし，魔王を倒すのだ!!

HOW TO PLAY

①カーソル・キーの操作

1…ハシゴを登る　2…左へジャンプ
3…左へ　4…穴から下へ
5…右へ　6…右へジャンプ

②スペース・キーでモード切換え

ⒶFIGHT…戦闘モード。剣がスパークする。

ⒷMAGIC…魔法が使える（選択は数字キー）。

(1)マップ表示
マジック・ポイントによって見えるものがちがう。

(2)敵の動きを弱める
マジック・ポイント　−1。

(3)パスワード表示
Print OKとでたらYキーを押す。

ⒸKEEP……情報の箱や小人をキープする。

③モンスター

- スライム…水色で液体状。
- キングシーザー…レイ（オレンジ）やゴッド（水色）など何種類かいる。
- 魔王…黒い服に王冠姿。

パスワードについて

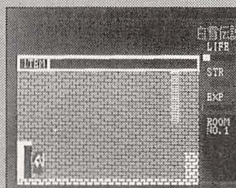
MAGIC−3でパスワードが表示される。それを，ゲームはじめの〝パスワード!!OK Y/N〟のときYキーを押し，それぞれ順番にパスワードを入れてください。

城について

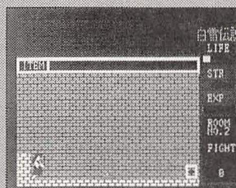
城は，20階建てで，各階に4ルーム，合計80ルームからなっています。

上の階へは，ハシゴのあるところから登り，下の階へ降りるには，黒い穴のあるところから降りられます。

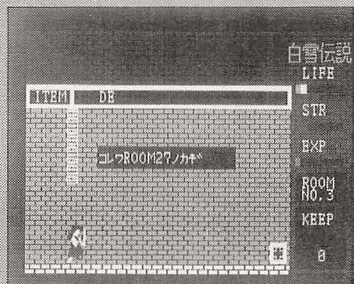
城の中は，迷路になっているし，カギがなければ通れないところや，ワー



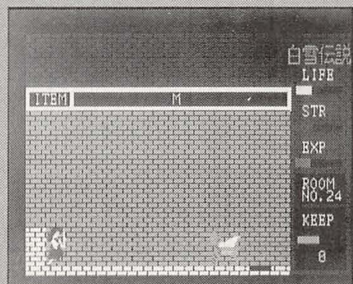
◀《写真1》ゲーム・スタート。ここはルーム1。ここから冒険がはじまる



◀《写真2》黄色いボックスには，アイテムや情報がある。でも敵が守っているゾ



◀《写真3》このボックスには，カギが入っていた。カギは重要なアイテムの一つ



◀《写真4》あっ！レイキング・シーザーだ。こいつはてごわい敵だ!!

PC-6001mkIISR

★影さんは，いつもみんなにバカにされているので私がほめてあげよう！しまった，ほめることばが見つからない。(埼玉県幸手市・槙島孝夫13才)……【影：じゃあ私が捜してあげよう。あった！「男前」,「えらい」,「お金持ち」。】

プゾーンなどがありますから，マッピングしなければ，クリアはむずかしいでしょう。

プログラムについて

マシン語を使っています。必ずSAVEしてからRUNしてください。プログラム中のデータ（キャラクタ・データ以外）は，大文字で入力してください。

まず，**リスト1**をLOAD，RUN。そのあと**リスト2**をLOAD，RUNしてください。

CHECKER FLAG

編：なかなか凝ったゲームですよ。

Dr.D：うむ，今はやりのARPGと呼ばれる分野のゲームだな。
キャラクターもなかなかよくできているし，完成度の高いゲームだと言えるな。欲を言えば，ゲーム内容にもう少しメリハリがあればもっとよくなるゾ。

影：ルームの数も80ルームもあってこりゃたいへんだ。

Dr.D：その点でもパスワードをもうけて，コンティニューできるようになっているから安心だ。

編：プログラムはどうですか。

Dr.D：うむ，これだけ内容があるとプログラムが長くなるのは，しかたないかもしれないが，もう少し短くするくふうがほしいところだ。ただし，データ文に関しては，うまくまとめているゾ。

編：うーん！ 確かに，リストを見ただけでは，マップはわかりませんネ。

影：しまった。いんちきができないゲームなんだ。

《リスト1》白雪伝説のデータ・リスト

[illegible]

《リスト2》白雪伝説のメイン・プログラム・リスト

[illegible]

★おばあさんを産んだのは，ひいおばあさん。ひいおばあさんを産んだのは，ひいひいおばあさん。では，おじいさんを産んだのは誰でしょう。（和歌山市・**浜俊有敬14才**）……**【影：ひいおばあさん。引っかからないゾ。】**

```
580 LINE(265,130)-(310,140),1,BF :LINE(2
    LOCATE34,13:PRINT"NO.":LOCATE36,13:P
    FORS=1TO15:IFAS$(S)="0"THENLOCATE 5+
    PRINT CHR$(64+S)
    NEXT
620 '------------------------------GAME
    '------fast---------
    Y=16:X=Q:IF DS=1THENM=&HD2:GOSUB1880
    IFM<>&HD2 AND M<>&HCATHENM=&HD2
    NY=Y:NX=X:GOSUB880:GOSUB1190
    '-------main--------
    FOR T=0TOKA:IF T$(DA)<>"0"THENGOSUB1
    FORS=1TO2:A=STICK(0)
    ON A GOSUB890,900,800,890,890,890,80
    IF TC=1THENTC=0:GOTO 380
    IFTC=1THENEN1070
    IFS=X*20AND DA=1ANDX<>0THEN1030
    GOSUB1460:GOSUB1100
    LINE(265,44)-(265+LA+(LA-45)*(LA>44
    LINE,BF:LINE(266+LA+(LA-45)*(LA>44),
    LINE(265+LI+(LI-45)*(LI>44),50),7,BF
    LINE(266+LI+(LI-45)*(LI>44),44)-(31
    IF (LI<1)OR(LA>LI)THENFORS=1TO10:ROL
    NEXT:GOTO 190
    NEXT:NEXT:LA=LA+2*(LA>0):GOTO 670
    '-------いどう-------
    M=&HD7:NY=Y:NX=X:GOSUB880
    MX=X+((A>5)AND(X>0))-((A>1)AND(A<5)AN
    IF A=3THEN M=&HD2 ELSE M=&HCA
    IFX=12ANDB$(7)="R"THEN DA=DA+1:X=1:
    IFX=12ANDDA=79ANDAS$(1)="0"THENTC=1:
    IFX=2:RETURNURN
    IFX=0ANDB$(7)="L"THENDA=DA-1:X=11:TC
    RETURN
    NX=X+((B$(6)="R")AND(X=12))-((B$(6)="
    D(X=0)):NX=X:NY=Y
    '-------put---------
    POKEPD,M:POKEYP,NY*10:POKEXP,NX*20:E
    POKEPA,0
    RETURN
    '-------JU-1-------
    FOR JU=0TO3
    IF JU=1 THEN Y=Y-3.2:M=&HD2:IFX<11T
    X=X+1
    IF JU=0ORJU=2 THEN M=&HD7
    IF JU=3 THEN Y=16:M=&HD2:IFX<11THEN
    +1
    NX=X:NY=Y:GOSUB880:NEXT:RETURN
    '-------JU-2-------
    FOR JU=0TO-3STEP-1
    IF JU=-1THEN Y=Y-3.2:M=&HCA:IFX>1TH
    X-1
    IF JU=0ORJU=-2 THEN M=&HD7
    IF JU=-3 THEN Y=16:M=&HCA:IFX>1THE
    -1
    NX=X:NY=Y:GOSUB880:NEXT:RETURN
    '-------UP--------
    POKEXP,X*20:FOR Y= 5TO2STEP-1:POKEP
    POKEYP,Y*32:EXECPE
    POKEPD,&HD7:POKEYP,Y*32:EXEC PE :NE
    DA=DA+4
    IFX=11THENX=10
    GOTO 380
    '-------down-------
    IFX*20<>HDOR(X=0)THEN660
    DA=DA-4:GOTO 380
    '-------hantai---------
    POKE&HD004,30:POKE&HD000,X*20:POKE&
    POKE&HD002,TX*20
    HD003,TY*10:EXEC&HC000:H=PEEK(
    IFX=TXTHENH=10
    IFH=30THENRETURN ELSEIFX=TX-1ORX=TX
    +1 ELSERETURN
    PLAY TM$(VAL(T$(DA)))
    IF T$(DA)="1"THENGOSUB1210
    IF T$(DA)="2"ORT$(DA)="3"THENGOSUB
    IFEP>45THEN LI=LI+6:KA=KA-2:ST=ST+
    EP=0:PLAY TM$(4)
    LINE(265,104)-(265+EP,110), 5,BF:L
    INE(310,104)-(266+EP,110),1,BF
    LINE(265,75)-(265+ST,81),10,BF:LIN
    E(310,75)-(266+ST,81),1,BF:RETURN
    '-------ST1-------
    LA=LA+1-4*(SM<>0)-(TL>ST)-(TL>LI):E
    P=EP+1-(ST<15):RETURN
    '-------ST2-------
    SL=LA:LS=(-1*(3*(SM<>0)+(TL>LI)+(TL
    >ST)+(AS$(VAL(T$(DA)))<>"0")))
1250 LA=LA+3+LS+((VAL(T$(DA))*5)-5)*(H+1
    )
1260 IFDA=80THENPALET16,11:FORS=0TO500:N
    EXT
1270 IFSM=0AND(SL=LSORLI-TL>10)THENFORNX
    =9TO10:M=&HD7:GOSUB870:NEXT:T$(DA)="0":
    EP=EP+TL/2
1280 IFT$(80)="0"THENFORS=6TO12:IFAS$(S)
    <>"0"THENT$(80)="3":LI=LI-TL:GOTO 1290:
    NEXTELSELOCATE8,10:PRINT "さすが"...
    PALET16,16:END
1290 PALET16,16:RETURN
    '-------tk---------
1300 IFH<>30ORX=TXTHENHC=1ELSEHC=0
1310 LINE(267,168)-(267+TL+(TL-40)*(TL>4
    0),173),13,BF
1320 IFT$(DA)="1"THEN1380
1330 IFT$(DA)="2"THEN1420
1340 IFT$(DA)="3"THEN1440
1350 RETURN
    '-------T1-----
1380 M=&HD7:NY=TY:NX=TX:GOSUB880:TX=TX-1
1390 IFTX=1ORHC=1THENTX=10:TD=TD+2:IFTD>
    THENT$(DA)="0":TL=0
1400 M=&HD4:POKEPA,&H80:NX=TX:NY=TY:GOSU
    B880:RETURN
    '-------T2-------
1420 TX=9:PUT(179,160),D,PSET:RETURN
    '-------T3-------
1440 TX=9:M=&HD9:POKEPA,&H80:NY=TY:NX=TX
    :GOSUB880:RETURN
    '-------sm-----------
    EXEC&HC100:SM=PEEK(&HD006)
    IFSM=6THENGOSUB1560: 'MAGIC
    IFSM=12THENGOSUB1760: 'KEEP
    IFSN=SMTHENRETURN
    LINE(271,148)-(310,159),1,BF
    IFSM=0THENLOCATE34,15:PRINT"FIGHT":
    IFSM=6THENLOCATE34,15:PRINT"MAGIC":
    IFSM=12THENLOCATE34,15:PRINT"KEEP":
    SN=PEEK(&HD006):RETURN
    '-------MGIC-------
    EXEC&HC200:TM =PEEK(&HD005):LINE(27
    0)-(300,190),1,BF
    LOCATE35,18:PRINT TM
    IFT$(DA)<>"3"ANDTM=2ANDMG>0THENMG=
    IFTM=1THEN1620
    IFTM=3THEN1690
    RETURN
    '-------M9 2-----
    LINE(120,120)-(122,100),1,BF:MX=5*((
    DA)+3)¥4
    MY=(MG+105+MNX),120-MY),16
    IFMG>5THENPSET(113,119),5
    IFMG>5THENPSET(108,117),4
    IFMG>10THENLINE(122,100)-(121,101)
    ,BF
    RETURN
    '-------M3-----
    LOCATE10,10:PRINT "PRINT!! OK?":A$=
    IFA$="Y"ORA$="y"THEN1720
    GOTO 1700
    FOR S=1TO16:IFAS$(S)="0"THEN
    V$=V$+HEX$(S)
    NEXT:V$=V$+"Z":PRINT "1",LI,LA,KA,M
    G,ST,EX,DA:PRINT V$
```

```
1740 POKE&HD005,0:TM=0:GOTO 1600
1750 '-------keep-----
1760 PO=POINT(X*20+30,Y*10+20):PC=POINT(
     X*20-10,Y*10+20)
1770 IFPO=15ORPC=15THENGOSUB1800:'KEEP2
1780 RETURN
1790 '-------keep2-----
1800 FOR C=1TO16:IF AS$(C)=B$(5)THEN1820
1810 NEXT:RETURN
1820 LOCATEC+5,5:PRINT AS$(C):AS$(C)="0
     "
1830 IFC>12ANDC<16THENST=ST+6:LI=LI+5:LA
     =LA+6:KA=KA-6
1840 IFC>5ANDC<13THENMG=MG+C
1850 IFC<6ORC>12THENLINE(70,95 )-(205,11
     3),1,BF
1860 V=-1:FORZX=9TO24:LOCATEZX,10:PRINTC
     HR$(VAL("&H"+MID$(AM$(C),V+2,2))):V=V+2
1870 NEXT:RETURN
     '-------opening--------
1880 LINE(0,148)-(200,192),8,B:PAINT(10,1
     50),8:FOR C=0TO1000:NEXT
1890 LINE(10,153)-(20,192),1,BF:X=1:DS=0
     :RETURN
     '--------------DATA--------------
1950 DATA@10L6408C,L10L3205CCC,@5L6405CB
1970 DATA
1980 DATA
1990 DATA
2000 DATA
2010 DATA
2020 DATA
2030 DATA
2040 DATA
2050 DATA
2060 DATA21RL0000,22RRML00,23R000R2,240R
2070 DATA41LL00R2,420LHRL1,43R000R3,44LL
2080 DATA61R00000,62RL0000,630L00R0,64LO
0006
```

評…お花見の芸を今から練習だ(影)

by バトルホークII

PC-6001 mkII SR

★ファミコンをやって：つぐ美「頭をやすめました」，影「頭がつかれたよ」，Dr. D「頭がハゲた」。(北海道山越郡・下村信悟15才)……【影：ということは，今ファミコンに夢中な君たちも数年後は…。編：こわい!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

シーソー
SEESAW

池田　浩



▶内容

上から落ちてくる♠♣◆♥をSEESAWを利用し，下の同じマークのところ(取り入れ口)に入れるゲームです。

▶遊びかた

RUNすると，しばらくの沈黙のあと，デモになり，スペース・キーでモード選択，リターン・キーでゲーム・スタートです。このゲームは2人でも遊べます。プレイヤー1は青いSEESAWで4 6スペース・キー，プレイヤー2は黄色いSEESAWでZ X SHIFT キーを使います。

ゲームは上の"T"から四つのマークと●が落ちてきます。●はSEESAWでつぶしてください(100ポイント)。他のマークは下の同じマークの取り入れ口に取り入れてください。マークをSEESAWでつぶしたり，ちがうマークの取り入れ口に入れたり，マークどおしをぶつけるとミスになり，ミスは3回でゲーム・オーバーです。正しい取り入れ口に入れるとその下に書いている0～9の数字またはABCの文字によってボーナスが入ります(第1表)。

▶攻略法

まず，第1図を見てください。マークが1にあるときは，1→2→3→4と移動し止まります。左のSEESAWを動かすと6，7，8にあるマークがつぶれ，3に当たると5に移動します。このように言っても実際にゲームをしないとわからないでしょう。

	1		5				
		2	6				
7			3	4			
8							

《第1図》攻略法

▶改造について

2000行以後のラウンド・データは誰でも作れます。

DATA，SEESAWの数，同X座標，同Y座標，上の"T"の数，同X座標，下の取り入れ口の数，同X座標，同マークの番号(♠－1，♥－2，◆－3，♣－4)……。

ただしSEESAW，下の取り入れ口はそれぞれ18個までです。

2160行は各ラウンドのマーク発生率のデータです（数が小さいほどよく発生する)。

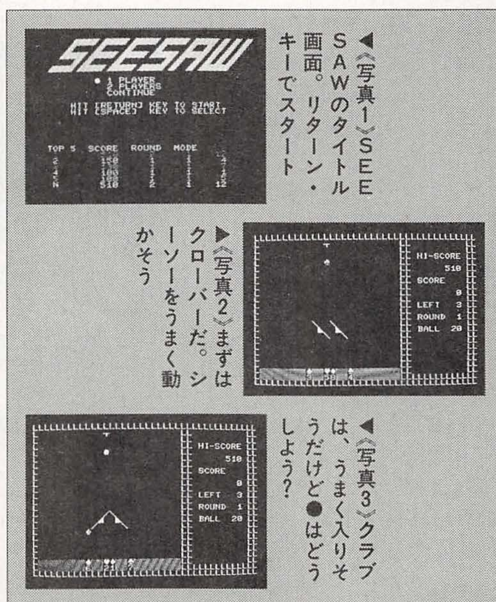
120行のMM＝15はラウンド数ですので面を変えて作ってください。

▶最後に

面DATAは慎重に入力してください。一つでもまちがうとエラーがでるときもあります。

《第1表》ボーナス変数

0～9	×10　ポイント
A	画面上のすべてのマークが消滅させると，1個につき1,000ポイント
B	LEFT＋1
C	ラウンド・クリア



◀《写真1》SEESAWのタイトル画面。リターン・キーでスタート

▶《写真2》まずはクローバーだ。シーソーをうまく動かそう

◀《写真3》クラブは，うまく入りそうだけど●はどうしよう？

SEESAWのプログラム・リスト

```
100 REM [redacted] SEESAW GAME [redacted]
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
120 LP=1:MM=15:ME=1:DIM RO(MM,3,32),RS(MM),SE(16),G(10),BX(10),BY(10),BN(10),HI(
5,4),M(3,2),S(2),GG(20)
130 DEFUSR=&HE91A:FOR I=0 TO 35:READ R$:POKE &HE900+I,VAL("&h"+R$):NEXT
140 FOR J=1 TO MM:FOR K=1 TO 3:READ RO(J,K,0):FOR I=1 TO RO(J,K,0)*((K=2)+2)
150 READ RO(J,K,I):NEXT I,K,J:FOR J=1 TO MM:READ RS(J):NEXT:CC=0
160 A1$=CHR$(31):A2$=CHR$(30):A3$=CHR$(29):A$(1)="\"+A1$+"◣"+A1$+"\"
170 A$(2)=A1$+A1$+"/"+A2$+"◢"+A2$+"/":A$(3)=" "+A1$+A3$+"   "+A1$+A3$+" "
180 A$(4)=A1$+A1$+" "+A2$+A3$+"   "+A2$+A3$+" ":GOTO 1090
190 DATA 3e,20,d3,40,cd,13,e9,3e,00,d3,40,cd,13,e9,25,c2,00,e9
200 DATA c9,e5,2d,c2,14,e9,e1,c9,e5,5e,23,66,6b,cd,00,e9,e1,c9
```

★ベーマガを読んでいる人は，ベーマガを買った人です。(埼玉県坂戸市・埜保孝則17才)……【影：本屋で立ち読みしてるキミ！友達から貸りているキミ！心して聞くよう!!編：みなさん！よろしくお願いしますネ！】

```
210 REM GAME START
220 CC=CC+1:SC=0:LE=3:A=USR(20):IF LP=3 THEN LP=PL ELSE ME=1:RR=0
230 REM
240 PRINT CHR$(12);:CO=0:FOR I=1 TO 16:SE(I)=0:NEXT:SE=1:BN=0:MN=20
250 LOCATE 10,10:COLOR 2:PRINT"ROUND";ME+RR*MM;"START !":FOR I=0 TO 30
260 A=USR(I):NEXT:RESTORE 2180:COLOR 7:PRINT CHR$(12);
270 FOR I=0 TO 3:READ H1,H2,H3,H4,H5,H$:LINE(H1,H2)-(H3,H4),H$,H5,B:NEXT
280 COLOR 7:LOCATE 28,3:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 28,7:PRINT "SCORE"
290 LOCATE 28,11:PRINT "LEFT":LOCATE 28,13:PRINT USING"ROUND ##";ME+RR*MM
300 LOCATE 28,15:PRINT "BALL":LOCATE 30,5:PRINT USING"######";HI(1,1)
310 S(1)=1:S(2)=2:GOSUB 950:GOSUB 960:GOSUB 920:GOSUB 970
320 FOR I=1 TO RO(ME,1,0)*2 STEP 2:LOCATE RO(ME,1,I),RO(ME,1,I+1):PRINT A$(1);
330 NEXT:FOR I=1 TO RO(ME,2,0):LOCATE RO(ME,2,I),1:PRINT "┬";:NEXT
340 FOR I=1 TO RO(ME,3,0)*2-1 STEP 2:LOCATE RO(ME,3,I),22
350 PRINT CHR$(RO(ME,3,I+1)+231);:NEXT:FOR I=1 TO LP
360 LOCATE RO(ME,1,I*2-1),RO(ME,1,I*2):COLOR 4+I:PRINT A$(1);:NEXT
370 M(0,0)=RO(ME,1,0):M(0,1)=1:M(0,2)=1:M(1,0)=1:M(1,1)=RO(ME,1,0):M(1,2)=-1
380 REM MAIN
390 IF BN<>0 THEN I=1:GOSUB 630
400 CO=CO+1:GOSUB 590:IN=INP(0):QW=1:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 460:GOTO 420
410 IF IN=191 THEN MR=0:GOSUB 530 ELSE IF IN=239 THEN MR=1:GOSUB 530
420 IF LP=1 THEN 390 ELSE IN=INP(5):QW=2:IF IN=254 THEN MR=0:GOSUB 530
430 IF IN=251 THEN MR=1:GOSUB 530 ELSE IF INP(8)=191 THEN GOSUB 460
440 GOTO 390
450 REM SEESAW 1
460 SE=S(QW):Z1=RO(ME,1,SE*2-1):Z2=RO(ME,1,SE*2):Z3=-SE(SE)*2+2
470 P=PEEK(&HF302+(Z1+Z3)*2+(Z2+1)*120):IF P<232 OR 236<P THEN 500
480 FOR I=1 TO BN:IF BX(I)=Z1+Z3 AND BY(I)=Z2+1 THEN BY(I)=BY(I)-2:G(I)=2
490 NEXT
500 COLOR 7:LOCATE Z1,Z2:PRINT A$(SE(SE)+3);
510 COLOR QW+4:LOCATE Z1,Z2:PRINT A$(-SE(SE)+2);:SE(SE)=-(SE(SE)=0):RETURN
520 REM SEESAW 2
530 SE=S(QW):IF SE=M(MR,0) THEN SD=M(MR,1) ELSE SD=SE+M(MR,2)
540 IF LP=2 AND SD=S((QW=2)+2) THEN RETURN
550 FOR I=7 TO QW+4 STEP QW-3:COLOR I
560 LOCATE RO(ME,1,SE*2-1),RO(ME,1,SE*2):PRINT A$(SE(SE)+1);:IF I=7 THEN SE=SD
570 NEXT:S(QW)=SE:RETURN
580 REM BALL START
590 IF RND(1)*CO<RS(ME)/(RR+1) OR BN>9 THEN RETURN ELSE CO=0:BN=BN+1:G(BN)=0
600 BP(BN)=RND(1)*5+1:BX(BN)=RO(ME,2,INT(RND(1)*RO(ME,2,0)+1)):BY(BN)=2
610 A=USR(1):LOCATE BX(BN),BY(BN):COLOR BP(BN):PRINT CHR$(231+BP(BN));:RETURN
620 REM BALL MOVE
630 XX=BX(I):XY=BY(I):XP=BP(I):IF G(I)=2 THEN G(I)=0:GOTO 710
640 VV=&HF302+XX*2+XY*120:IF PEEK(VV)<>231+XP THEN 990 ELSE IF G(I)=0 THEN 660
650 IF PEEK(VV+120+G(I)*2)=32 THEN XY=XY+1:XX=XX+G(I):G(I)=0:GOTO 700 ELSE 720
660 P=PEEK(VV+120):IF XY=21 THEN GOSUB 740:GOTO 790:GOTO 720 ELSE XY=XY+1
670 PP=((P=238)+(P=228))-((P=229)+(P=239)):IF PP=0 THEN 700 ELSE XX=XX+PP
680 IF XX=-(PP=1)*25 THEN 720 ELSE IF PEEK(VV+120+PP*2)<>239+(PP=1) THEN 700
690 IF PEEK(VV+PP*2)=231+XP THEN GOSUB 740:GOTO 990 ELSE XY=XY-1:G(I)=-PP
700 GOSUB 740:BX(I)=XX:BY(I)=XY
710 LOCATE BX(I),BY(I):COLOR XP:PRINT CHR$(231+XP);
720 IF I<>BN THEN I=I+1:GOTO 630 ELSE RETURN
730 REM SUB ROUTINES
740 LOCATE BX(I),BY(I):COLOR 7:PRINT " ";:RETURN
750 REM
760 IF I=BN THEN BN=BN-1:I=I-1:RETURN ELSE FOR J=I TO BN-1:BX(J)=BX(J+1)
770 BY(J)=BY(J+1):BP(J)=BP(J+1):G(J)=G(J+1):NEXT:BN=BN-1:I=I-1:RETURN
780 REM
790 IF P=ASC("■") THEN 1000 ELSE J=1
800 IF XX=RO(ME,3,J) THEN IF XP=RO(ME,3,J+1) THEN 820 ELSE 1000
810 IF J=RO(ME,3,0)*2-1 THEN 1000 ELSE J=J+2:GOTO 800
820 ON -GG(J)+13 GOTO 870,830,840:SC=SC+GG(J)*10:GOSUB 950:GOSUB 760:GOTO 850
830 LE=LE+1:FOR J=20 TO 1 STEP-1:A=USR(J):NEXT:GOSUB 960:GOSUB 760:GOTO 850
840 FOR I=1 TO BN:SC=SC+1000:GOSUB 740:GOSUB 950:BEEP:NEXT:MN=MN-BN+1:I=0:BN=0
850 GOSUB 920:A=USR(10):MN=MN-1:GOSUB 970:IF MN>0 THEN 720
860 REM
870 LOCATE 10,10:COLOR 2:PRINT "ROUND CLEAR !!":SC=SC+ME*100:GOSUB 950
880 FOR I=1 TO 40 STEP 2:A=USR(I):NEXT
890 FOR I=0 TO 3:FOR J=I TO 36+I STEP 4:LINE(J,0)-(J,24)," ",0:NEXT J,I
900 IF ME=MM THEN RR=RR+1:ME=1:GOTO 230 ELSE ME=ME+1:GOTO 230
910 REM
920 FOR J=1 TO RO(ME,3,0)*2-1 STEP 2:A=RND(1)*11:GG(J)=A-(A>9)*(RND(1)*3)
930 LOCATE RO(ME,3,J),23:PRINT HEX$(GG(J));:NEXT:RETURN
940 REM
950 COLOR 7:LOCATE 30,9:PRINT USING"######";SC;:RETURN
960 COLOR 7:LOCATE 34,11:PRINT USING"##";LE;:RETURN
970 COLOR 7:LOCATE 34,15:PRINT USING"##";MN;:RETURN
980 REM
990 A=USR(30):IF BP(I)=5 THEN SC=SC+100:GOSUB 950:GOSUB 760:GOTO 850
1000 LE=LE-1:A=USR(46):A=USR(60):GOSUB 960:IF LE<>0 THEN GOSUB 760:GOTO 720
1010 REM GAME OVER
1020 LOCATE 10,10:COLOR 2:PRINT "GAME OVER":I=1
1030 IF HI(I,1)<SC OR (HI(I,1)=SC AND HI(I,2)<ME+RR*MM) THEN 1050
1040 I=I+1:IF I=6 THEN 1070 ELSE 1030
1050 IF I<>5 THEN FOR J=5 TO I+1 STEP-1:FOR H=1 TO 4:HI(J,H)=HI(J-1,H):NEXTH,J
1060 HI(I,1)=SC:HI(I,2)=ME+RR*MM:HI(I,3)=LP:HI(I,4)=CC
1070 FOR I=1 TO 10 STEP 3:FOR J=1 TO 7:A=USR(I*J):NEXT J,I
1080 REM DEMO
1090 PRINT CHR$(12);:LOCATE 0,24:COLOR 6:PL=LP
1100 PRINT"          "
1110 PRINT"          "
1120 PRINT"          "
1130 PRINT"          "
1140 PRINT"          ":FOR I=0 TO 18:PRINT:NEXT:COLOR 7
1150 Q$="PLAYERS":FOR I=0 TO 1:LOCATE 9,6+I:PRINT I+1;LEFT$(Q$,I+6):NEXT
1160 LOCATE 10,8:PRINT"CONTINUE":PRINT:PRINT"     HIT [RETURN] KEY TO START"
1170 PRINT"     HIT [SPACE]  KEY TO SELECT"
1180 LOCATE 0,17:PRINT"TOP 5   SCORE   ROUND   MODE":FOR I=1 TO 5:COLOR I+1
1190 PRINT USING" #     ######     ##     #     ##";I,HI(I,1),HI(I,2),HI(I,3),HI(I,
4):NEXT
1200 COLOR 7:PRINT USING" N     ######     ##     #     ##";SC,ME+RR*MM,LP,CC
1210 COLOR 5:LOCATE 8,5+LP:PRINT "●";
1220 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 220 ELSE IF I$<>" " THEN 1220
1230 LOCATE 8,5+LP:PRINT" ":LP=LP+1+(LP=3)*3:GOTO 1210
2000 REM ROUND DATA
2010 DATA 2,10,14,13,14,1,12,4,9,1,12,2,13,3,16,4
2020 DATA 3,8,15,11,10,14,15,1,12,4,7,1,11,2,13,3,17,4
2030 DATA 6,1,11,4,11,7,11,16,11,19,11,22,11,2,1,24,8,4,1,6,2,7,3,10,4,15,1,18,2
,19,3,21,4
2040 DATA 4,7,13,9,8,12,8,14,13,2,11,12,6,6,1,10,2,11,3,12,4,13,2,17,1
2050 DATA 7,2,15,5,15,8,15,11,10,14,15,17,15,20,15,1,12,4,1,1,4,2,20,3,23,4
2060 DATA 6,2,14,5,9,8,14,14,14,17,9,20,14,2,6,18,8,1,1,5,2,7,3,11,4,13,1,17,2,1
9,3,23,4
2070 DATA 7,2,16,5,10,8,16,11,10,14,16,17,10,20,16,3,6,12,18,8,1,1,5,2,7,3,11,4,
13,1,17,2,19,3,23,4
2080 DATA 6,2,10,5,10,9,10,12,10,16,10,19,10,3,4,11,18,10,1,1,4,2,5,3,8,4,11,3,1
2,2,15,1,18,2,19,3,22,4
2090 DATA 6,9,4,9,9,9,14,12,4,12,9,12,14,2,11,12,4,8,1,11,2,12,3,15,4
2100 DATA 7,5,13,6,17,8,10,11,7,14,10,16,17,17,13,1,12,6,4,1,5,2,9,3,15,4,19,3,2
0,2
2110 DATA 6,5,14,8,10,11,6,11,14,14,10,17,14,1,12,6,4,1,8,2,10,1,14,4,16,3,20,4
2120 DATA 12,3,4,3,9,3,14,6,4,6,9,6,14,17,4,17,9,17,14,20,4,20,9,20,14,2,5,19,8,
2,1,5,2,6,3,9,4,16,1,19,2,20,3,23,4
2130 DATA 8,1,6,4,9,7,12,10,15,13,15,16,12,19,9,22,6,2,1,24,6,6,1,9,4,12,2,13,3,
16,1,19,4
2140 DATA 8,1,16,4,16,7,16,10,16,13,16,16,16,19,16,22,16,3,1,13,24,4,3,1,9,2,15,
3,22,4
2150 DATA 16,1,9,1,17,4,9,4,17,7,9,7,17,10,9,10,17,13,9,13,17,16,9,16,17,19,9,19
,17,22,9,22,17,4,1,8,14,24,4,3,1,4,2,21,3,22,4
2160 DATA 10,16,20,20,24,24,20,14,16,14,26,28,12,30,30
2170 REM
2180 DATA 0,0,38,24,7,L,26,0,37,23,7,L,1,22,24,23,2,■,25,1,25,23,7,L
```

★ぼくは，笑うとビートたけしに似てると言われ，サングラスをかけると三浦和義にそっくりだと言われる。(長野県木曽郡・計画くん15才)……【影：私はサングラスをかけると岩城晃一だと言われる。つぐ美：どこがー？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

THE REVIVAL OF MONSTER
(ザ リバイバル オブ モンスター)



プルツー

STORY

そう遠くない未来，人類は月の開発をはじめ，月面研究基地を設立するに至り，さまざまな研究がなされていた。

その一つである遺伝子操作などの研究をしていたグループは故意か偶然か怪獣を作ってしまった。それらの怪獣はその容貌(ようぼう)に応じて命名された（うわさでは，日本人がつけたとか）。ところが怪獣たちは突然暴れだし月基地を壊滅状態にして，地球へと向かっている。

一方，地球では，宇宙防衛システムを始動させ撃退することになったが，何らかのミスにより，使用不可能であることがわかった。そこで，かつて試作されそのままにされていた3機の無人宇宙戦闘機で怪獣の大気圏突入を防ぐことになった。

HOW TO PLAY

④，⑥，スペース・キーで左，右，ビームです。ビームは2門ありますが，両方命中しないとダメージは与えられません。

それぞれの怪獣の特徴は，ゴモラは1発当たればやっつけられるが，他は，2発当てなければやっつけられない。ただし，エレキングは1発当てられたあとしばらくして1度攻撃してきます。ですから，それまでに倒してしまうのがベストだと思います。

バルタン星人は，エレキングと同じパターンのときと，分身するときの2パターンがあります。ビームは1面につき24発あります。

怪獣に逃げられるか，光線にやられると1機減り，3機やられるとゲーム・オーバーです。

PROGRAM

1110行と1120行のDATAが，発生する怪獣の種類を決めています(200行)。また，カナキーをロックするとBEEP音が消せます(480，500行)。

AND SO ON

このプログラムのできたプロセスは，昔たしかPC－8001用のファイティング・バルタンとかなんとかいうプログラムがベーマガに載って，その画面の写真をみて，2，3年前に怪獣のキャラを考えました。そして，この11月，12月にわたり，いきなりプログラムにしてみたいと思い，このようなゲームとなりました。

僕はプログラムを作るとき，最初におおまかな全体像を考え，すぐ，考えついたところから打ち込み，このあとどうするかは，問題が生じたところでディスプレイを見ながら変えていくという方法をとっています。だから，フローチャートなどはありません（変数表も投稿のため作りました)。ところでここにでてくる怪獣を今の小・中学生は知ってるのかなあ？

★

★　★

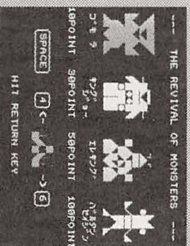
《第1表》変数表

SC	スコア
HS	ハイスコア
W	自機のX座標
N	自機の残り
R	ラウンド
KN	そのラウンドの残りの怪獣
X(X1)	怪獣のX座標
Y(Y1)	怪獣のY座標
XX(W1)	怪獣が今の方向へあといくつ進むか
XD(D1)	怪獣の移動方向 ( )はバルタン星人が分身したとき
X0，X2	バルタンを分身させるときに使う変数
RU 1	バルタンが分身している
RU 0	その他
DA 1	あと1発でやられる
DA 2	あと1発ではやられない
BN	残りビーム
CO	自機の色
Z	表示されている怪獣の種類
FL	強制的に怪獣の方向が変えられたとき
AT	1発目を当ててから，攻撃するまでの間隔
BR，SR	ビーム発射許可のための変数
A	そのラウンドでのATの値
SY	そのラウンドでの怪獣発生のY座標
PY	分身可能な下限設定のための変数

配　列

A( )	ゴモラ	グラフィックDATA
B( )	キングジョー	グラフィックDATA
C( )	エレキング	グラフィックDATA
D( )	バルタン	グラフィックDATA
E( )	バルタン小	グラフィックDATA
F( )	自機	グラフィックDATA
CL( )	グラフィック消去DATA	
SC( )	各怪獣のポイント	
Z$( )	発生する怪獣のDATA	

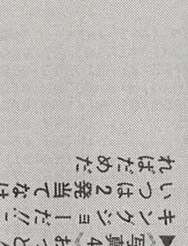
★PASOPIA7の「お楽しみはこれからだ」さん，いつになったらお楽しみがはじまるのですか？（東京都葛飾区・同じP6仲間がP8mkIIFR／30買っちゃったのよ12才）……【編：ペンネームも考えものですね？】



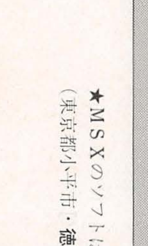
◀《写真1》タイトル画面。しかし、なつかしい怪獣ばかりだなぁ



▶《写真2》しまった！怪獣をのがしてしまった。2発同時に当てるのはむずかしい



◀《写真3》やった、怪獣を倒したゾ!!ある程度倒せば、つぎのラウンドへ



▶《写真4》おっと！キングジョーだ!!こいつは2発当てなければだめだ

THE REVIVAL OF MONSTERSのプログラム・リスト

```
10 ' ************************************
20 ' *****   THE REVIVAL OF MONSTERS   *****
30 ' *****      for PC-8000/mk2/SR      *****
40 ' *****       (N-BASIC)   6 KByte   *****
50 ' *****   Programmer ﾌﾟﾙｿｰ (P8mk2)   *****
60 ' *****       1986年 12月 4日 ｶﾝｾｲ     *****
70 ' ************************************
80 GOTO 1130
90 'ﾋﾞｰﾑ ｲﾄﾞｳ
100 IN=INP(0):V=V-(IN=239)*(V>0)+(IN=191)*(V<22)
110 COLOR CO:PUT@(V,21)-(V+6,23),E
120 'ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ ﾊﾝﾃｲ
130 IN=INP(9): BR=BR-1:IF BR=0 OR SR=1 THEN 150
140 IF IN=191 AND BN>0 THEN 520
150 SR=SR+(IN<>191)
160 'ｶｲｼﾞｭｳ ﾊｯｾｲ
170 EX=EX-1:IF EX<0 THEN 220
180 IF EX>0 THEN 100
190 X=RND(1)*19+2:Y=SY:XX=RND(1)*5+2:XD=RND(1)*2:XD=XD*2-1
200 Z=VAL(MID$(Z$((R-1)MOD12+1),5-KN,1)):DA=Z:BU=0
210 ' ｶｲｼﾞｭｳ ｲﾄﾞｳ&ﾋｮｳｼﾞ
220 Y=Y-.5*(AT<1):FL=0:IF Y=14-(BU=1)*2 THEN 1880
230 X=X+XD:XX=XX-1
240 SR=SR+(INP(9)<>191)
250 IF X=0 OR X=21 THEN XD=-XD:FL=1
260 IF XX=0 THEN XX=RND(1)*8+1:IF FL=0 THEN XD=2*XD*(RND(1)>.3)+XD
270 GOSUB 480:ON Z-(BU=1) GOSUB 780,800,820,910,1020
280 SR=SR+(INP(9)<>191)
290 IF BU=0 OR DA<2 THEN 100
300 IF ABS(X-X1)<9 AND FL=0 THEN XD=SGN(X-X1)
310 GOSUB 460:GOTO 100
320 'ﾊﾞﾙﾀﾝ 2 ﾊｯｾｲ
330 GOSUB 500:BU=1:DA=2:Y1=Y:XD=RND(1)*2:XD=XD*2-1:D1=RND(1)*2:D1=D1*2-1
340 XX=RND(1)*5+2:W1=RND(1)*5+2
350 X1=RND(1)*19+2:X2=RND(1)*19+2
360 IF X1>X2 THEN SWAP X1,X2
370 IF X2-X1<10 THEN 350
380 BEEP 0:FOR I=0 TO 10:GOSUB 500:AT=(I MOD 2)*4-2:GOSUB 910:BEEP 0:NEXT I
390 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),CL:X0=X
400 IF X1-X>-6 THEN GOSUB 440:GOSUB 430 ELSE GOSUB 430:GOSUB 440
410 X=X2:GOTO 100
420 'ﾌﾞﾝｼﾝ-ｻﾌﾞ
430 FOR X=X0 TO X1 STEP SGN(X1-X0):GOSUB 480:GOSUB 1020:NEXT X:RETURN
440 FOR X=X0 TO X2 STEP SGN(X2-X0):GOSUB 480:GOSUB 1020:NEXT X:RETURN
450 'ｲﾚｶｴ ｻﾌﾞ
460 SWAP X,X1:SWAP Y,Y1:SWAP XX,W1:SWAP XD,D1:RETURN
470 'ﾋﾞｰﾌﾟｵﾝ ｻﾌﾞ 1
480 BEEP INP(8) AND 32:BEEP 0:RETURN
490 'ﾋﾞｰﾌﾟｵﾝ ｻﾌﾞ 2
500 BEEP INP(8) AND 32:RETURN
510 'ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ
520 GOSUB 500:LINE(V+1,22)-(V+1,1),"|",6:LINE(V+5,22)-(V+5,1),"|",6
530 LINE(V+1,22)-(V+1,1)," ":LINE(V+5,22)-(V+5,1)," ":BEEP 0
540 BN=BN-1:BR=1:SR=1:POKE &HFD18+BN/2+.5,0
550 IF BN=8 THEN CO=6
560 IF BN=4 THEN CO=3
570 IF BN=0 THEN CO=7
580 IF V=X OR V=X+1 THEN 620
590 IF BU=0 OR DA<2 THEN 170
600 IF V=X1 OR V=X1+1 THEN GOSUB 460 ELSE 170
610 'ﾋﾞｰﾑ ﾋｯﾄ
620 IF DA=1 OR BU=1 THEN 690
630 'ｲｯｶｲﾒ ｱﾀｯﾀ
640 GOSUB 500:DA=1:BEEP 0:IF Z=3 THEN AT=A
650 IF Z=4 THEN IF RND(1)>.5 OR Y>6+PY THEN AT=A ELSE 330
660 IF FL=0 AND RND(1)>.4 THEN XD=-XD
670 GOTO 170
680 'ﾔｯﾂｹﾀ
690 FOR I=0 TO 10   :GOSUB 500
700 LINE(X+1,Y+1)-(X+6,Y+7+(BU=1)*2),CHR$(35+RND(1)*5),RND(1)*4+1,BF
710 BEEP 0:NEXT I
720 SC=SC+SC(Z):GOSUB 2150
730 PUT@(X,Y)-(X+6,Y+7),CL
740 IF BU=1 AND DA=2 THEN X=-1:Y=-1:DA=1:GOSUB 460:GOTO 100
750 X=-1:Y=-1:EX=RND(1)*7+5:AT=0:KN=KN-1
760 IF KN=0 THEN 2020 ELSE 170
770 ' ﾋｮｳｼﾞ ｺﾞﾓﾗ
780 COLOR 1:PUT@( X,Y)-(X+7,Y+7),A:RETURN
790 ' ﾋｮｳｼﾞ ｷﾝｸﾞ ｼﾞｮｰ
800 COLOR 5+(DA=1)*2:PUT@( X,Y)-(X+7,Y+7),B:RETURN
810 ' ﾋｮｳｼﾞ ｴﾚｷﾝｸﾞ
820 COLOR 6+(AT>0)*4:PUT@( X,Y)-(X+7,Y+7),C
830 AT=AT-1:IF AT<>0 THEN RETURN
840 FOR I=1 TO 13
850  COLOR I MOD 6+1:FOR II=0 TO I:GOSUB 480:NEXT II
860  LINE(X+3,Y+4)-(X+3,23),"\":LINE(X+4,Y+4)-(X+4,23),"/"
870 NEXT I
880 IF V>X-3 AND V<X+4 THEN 1970
890 LINE(X+3,Y+4)-(X+4,23)," ",B:GOTO 820
900 ' ﾋｮｳｼﾞ ﾊﾞﾙﾀﾝ ｾｲｼﾞﾝ
910 COLOR 7+5*(AT>0):PUT@( X,Y)-(X+7,Y+7),D
920 AT=AT-1:IF AT<>0 THEN RETURN
```

★ＭＳＸのソフトは互換性があると聞いた父は，カートリッジの差込み口にカラオケ用ソフトを差し込んでいた。（東京都小平市・徳田謙一郎14才）……【影：ＭＳＸパソコンにカラオケのついたツインカラオケを作ればいい！】

```
930 FOR I=1 TO 13
940  COLOR I MOD 6+1:FOR II=0 TO I:GOSUB 480:NEXT II
950  LINE(X+1,Y+4)-(X+1,23),"\":LINE(X+6,Y+4)-(X+6,23),"/"
960 NEXT I
970 IF V>X-5 AND V<X+6 THEN 1970
980 LINE(X+1,Y+4)-(X+6,23)," ",B:GOTO 910
990 ' ﾋﾞｰﾑ ｲﾄﾞｳ
1000 COLOR 4:PUT@(V,W)-(V+6,W+2),E:RETURN
1010 'ﾊﾞﾙﾀﾝ ｾｲｼﾞﾝ2 ﾋｮｳｼﾞ
1020 COLOR 7:PUT@(X,Y)-(X+7,Y+5),F:RETURN
1030 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1040 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1050 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1060 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1070 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1080 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1090 DATA "[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]","[graphic]"
1100 DATA 1,3,5,10
1110 DATA1111,2112,2222,3113,2323,3333
1120 DATA1414,3323,2244,2434,4334,4444
1130 DEFINT A-X,Z
1140 CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):OUT 104,0
1150 HS=0:DIM A(31),B(31),C(31),D(31),E(10),F(23),CL(31),SC(4),Z$(12)
1160 PRINT CHR$(12)
1170 FOR I=0 TO 6
1180  FOR J=0 TO 4
1190   READ I$
1200   PRINT I$;
1210  NEXT J
1220  PRINT
1230 NEXT I
1240 GET@( 0, 0)-( 7, 7),A
1250 GET@( 7, 0)-(14, 7),B
1260 GET@(14, 0)-(21, 7),C
1270 GET@(21, 0)-(28, 7),D
1280 GET@(28, 0)-(35, 5),F
1290 FOR I=1 TO 4:READ SC(I):NEXT  I
1300 FOR I=1 TO 12:READ Z$(I):NEXT I
1310 PRINT "[graphic]"
1320 PRINT "[graphic]"
1330 PRINT "[graphic]"
1340 GET@( 0, 8)-( 6,10),E
1350 GET@(30,10)-(37,7),CL
1360 ' ﾃﾞﾓ ｶﾞﾒﾝ
1370 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25:DA=0
1380 COLOR 7:LOCATE 3,1:PRINT "---  THE REVIVAL OF MONSTERS  ---"
1390 X=2:Y=3:GOSUB 780
1400 X=11   :GOSUB 800
1410 X=20   :GOSUB 820
1420 X=29   :GOSUB 910
1430 LOCATE 3,12:PRINT "ｺﾞﾓﾗ    ｷﾝｸﾞ      ｴﾚｷﾝｸﾞ      ﾊﾞﾙﾀﾝ"
1440 PRINT SPC(14);"ｼﾞｮｰ          ｾｲｼﾞﾝ":PRINT
1450 PRINT "   10POINT  30POINT  50POINT  100POINT"
1460 PRINT :PRINT
1470 PRINT "
1480 PRINT "      [SPACE]   [4]<-       ->[6]"
1490 PRINT "
1500 V=19:W=18:GOSUB 1000
1510 COLOR 7:WIDTH 40
1520 LOCATE 12,23:PRINT "HIT RETURN KEY";
1530 IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 1520
1540 ' ｼｮｷﾁ ｾｯﾃｲ &ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
1550 R=1:N=3:KN=4:SC=0
1560 PRINT CHR$(12)
1570 LINE(38,24)-(29,0),"■",2,B
1580 LOCATE 31, 1:PRINT "ROUND";
1590 LOCATE 31, 4:PRINT "SCORE";
1600 LOCATE 31, 7:PRINT "HiSCORE";
1610 LOCATE 37, 5:PRINT "0";
1620 LOCATE 37, 8:PRINT "0";
1630 LOCATE 31,20:PRINT "BEAM";
1640 IF HS>0 THEN LOCATE 33,8:PRINT USING "####";HS;
1650 IF SC>0 THEN GOSUB 2150
1660 V=31:W=11:GOSUB 1000
1670      W=15:GOSUB 1000
1680 ' ｼｮｷﾁ (ﾔﾗﾚﾀｱﾄ)
1690 N=N-1:IF N<0 THEN 1820
1700 IF N<2 THEN LINE(31,11)-(36,13)," ",BF
1710 IF N=0 THEN LINE(31,15)-(36,17)," ",BF
1720 ' ｼｮｷﾁ (ROUND CLEAR)
1730 SY=(R/12)MOD4*2:PY=SY/2
1740 A=7-INT(R/12):IF A<5 THEN A=5
1750 BN=24:AT=0:EX=RND(1)*5+3:V=11:CO=4:BR=0:SR=0
1760 LINE(0,1)-(28,24)," ",BF
1770 LOCATE 31,21
1780 COLOR 3:PRINT "■";:COLOR 6:PRINT "■";:COLOR 4:PRINT "■■■";
1790 COLOR 7:LOCATE 36, 2:PRINT USING "##";R
1800 GOTO 90
1810 ' ｵﾜﾘ
1820 COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT "G A M E  O V E R";
1830 COLOR 6:LOCATE 10,12
1840 IF HS<SC THEN PRINT "You made Hi-SCORE";:HS=SC:GOTO 1860
1850 PRINT USING "Hi-SCORE ###0";HS;
1860 COLOR 7:LOCATE 7,24:PRINT "HIT RETURN KEY";
1870 I=RND(1):IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1370 ELSE 1870
1880 ' ｶｲｼﾞｭｳ ﾉｶﾞｽ
1890 FOR Y=Y TO 24
1900  FOR I=0 TO 9
1910   GOSUB 500:COLOR 6+I MOD 2:LOCATE 7,10:PRINT "ｶｲｼﾞｭｳ ﾉｶﾞｼﾀ!!";:BEEP 0
1920  NEXT I
1930  GOSUB 500:ON Z-(BU=1) GOSUB 780,800,820,910,1020:BEEP 0
1940 NEXT Y
1950 FOR I=0 TO 200:GOSUB 480:NEXT I:GOTO 1690
1960 'ｺｳｾﾝ ﾆ ﾔﾗﾚﾀ
1970 FOR I=0 TO 29
1980  LINE(V+1,21)-(V+5,23),"X",I MOD 6+1,BF
1990  GOSUB 500:FOR II=0 TO I/2:NEXT II:BEEP 0
2000 NEXT I
2010 FOR I=0 TO 500:NEXT I:GOTO 1690
2020 'ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ
2030 GOSUB 500:COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT USING "ROUND ##  CLEAR";R;
2040 LINE(5,10)-(23,14),"◆",6,B
2050 KN=4:R=R+1
2060 IF (R-1) MOD 4>0 THEN 2130
2070 BO=((R-2) MOD 12+1)*12.5
2080 LOCATE 10,15:PRINT "BONUS ";BO*10
2090 FOR I=1 TO BO
2100  GOSUB 500:SC=SC+1:BEEP 0:GOSUB 2150
2110 NEXT I
2120 N=N+1:FOR I=0 TO 400:NEXT I:GOTO 1560
2130 FOR I=0 TO 90:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 400:NEXT I:GOTO 1730
2140 ' ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ
2150 COLOR 7:LOCATE 33,5:PRINT USING "####";SC;:RETURN
2160 END
```

★ぼくの友人Cは，はじめてＸ１Ｇ，つぎにＸ１turboIII，そしてＸ１turboＺを買うと言いながら，けっきょくディスク・システムになった。（埼玉県深谷市・ＩＳＨＴＡＲとかない子14才）……【影：私と同じだ!!】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

その後(ご)の雪(ゆき)の帰(かえ)り道(みち)

ふぁん太じいさん



雪だるまさんのひとりごと

「前回(87年1月号143ページ)では，美奈代ちゃんにお世話になったしなぁ。何かプレゼントしなくちゃ。でも，何をあげたらいいんだろう。うーん，そうだ！ 美奈代ちゃんの好きなキャンディーをあげよっと」。

このゲームの遊びかたとキー操作

4で左，6で右に美奈代ちゃんを動かして，雪だるまさんが投げるキャンディーを取ってください（第1図を見てね）。

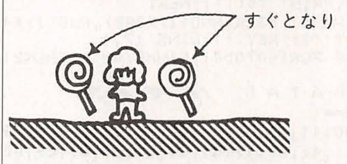
キャンディーは20個投げられ，20個投げ終わったときに何%取ったかということが表示されます。それが80%以上だとつぎのレベルに行け，それ以下だともう一度やりなおしで，チャンスが一つ減ります。

チャンスがなくなるとゲーム・オーバーです。というわけで，得点というものはありません。

このプログラムはどういうしくみなんだろう

このプログラムは，マシン語を使っています。入力が終わったらセーブしましょう。

キャンディーは，きちんと取らなくてもすぐとなりのキャンディーならOK。



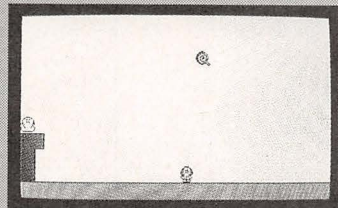
《第1図》キャンディーの取りかた

さいごにふぁん太じいさんが言いたいこと

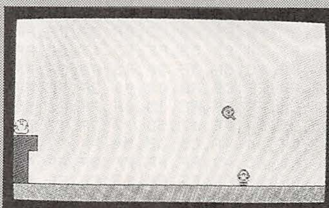
私のゲームの移植版がぜんぜんない。私はさびしいです。どんどん私のゲームを移植しましょう。じゃね！

CHECKER FLAG

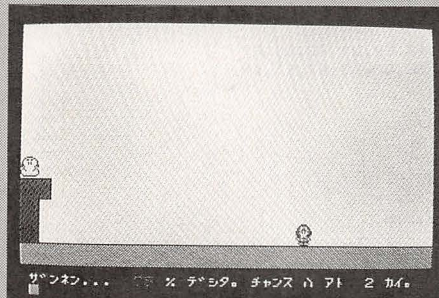
編：80%以上でないとつぎの面に進めないというのは，カライですね。
影：えー！ 大学へ行ってたとき，50点でもとおしてくれたけどなあ。
Dr.D：80点というのは，優ということだからカライといえばカライが，それがこのゲームのいいところだ。
編：だきょうをゆるさない鉄のような精神力が身に付きますね。
Dr.D：それは言いすぎなんじゃない？ しかし，プログラムのほうもだきょうをゆるしてほしくないぞ！



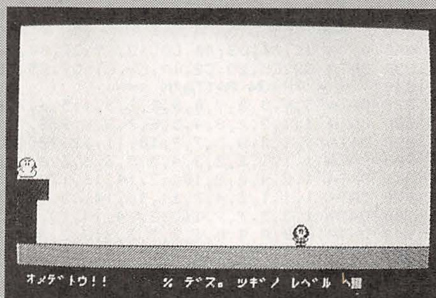
◀《写真1》スタート!! あいかわらずかわいい美奈代ちゃん！



◀《写真2》す早く落下地点を判断してキー操作しましょう



◀《写真3》残念！ あと一個取っておけば合格点の80%なのに



◀《写真4》ヤッター！ クリアしたぞ!! レベルがあがるとむずかしいゾ！

★こら！影！お前が山下先生の飲んでいたコーヒーにインフルエンザ菌を入れていたことはわかっているんだ!!(岐阜県高山市・ドラえもんの弟13才)……【影：山下先生が私のカップでコーヒーを飲んでただけだよ。】

```
100 REM  /▲\▼/▲\▼/  FANTASY SOFT /▲\▼/▲\▼/
110 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,7:CLEAR300,&HCFFF:CMD CLS3
120 DEFINTA-Z:DIM CY(16),CX(7,16),MU(14):AD=&H8000:Y=11520
130 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD060:DEFUSR2=&HD0C0:DEFUSR3=&HD120
140 FORI=&HD000TO&HD120STEP&H60:RESTORE640:FORJ=0TO31:READA$
150 POKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
160 POKE&HD067,&H80:POKE&HD0C7,&HE0:POKE&HD127,&H40:POKE&HD128,&HD1
170 FORI=&HD020TO&HD140STEP&H60:FORJ=0TO63:READA$:POKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
180 DEFUSR4=&HE91A:FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
190 FORI=1TO16:READ CY(I):NEXT:FORI=0TO7:FORJ=1TO16:READ CX(I,J):NEXTJ,I
200 FORI=0TO14:READ MU(I):NEXT:GOTO 520
210 REM  /▲\▼/▲\▼/   S T A G E   /▲\▼/▲\▼/
220 RO=1:LE=3:CMD SCREEN2,0,7:WIDTH40,25:CMD CLS3
230 CMD LINE(0,0)-(320,159),3,BF:FORI=0TO335STEP2:CMD LINE(I,160)-(I-16,176),3
240 NEXT:CMD LINE(0,160)-(319,160),0:CMD LINE(0,112)-(24,112),0
250 CMD LINE -(24,127),0:CMD LINE -(15,127),0:CMD LINE -(15,159),0
260 CMD PAINT(0,113),1,0:XY=AD+7680:A=USR1(XY):X=10:XY=AD+Y+X*4:A=USR(XY)
270 REM  /▲\▼/▲\▼/   S T A R T   /▲\▼/▲\▼/
280 OUT104,0:FORI=0TO14:IFMU(I)=0THENFORJ=0TO350:NEXT ELSE A=USR4(MU(I))
290 FORT=0TO50:NEXTT,I:CX=0:P=0:CK=0:IFRO>7THENRR=8ELSERR=RO+1
300 REM  /▲\▼/▲\▼/   C A N D Y   /▲\▼/▲\▼/
310 R=INT(RND(1)*RR):CK=CK+1:IFCK=21THEN400
320 XY=AD+CY(CX)*1280+CX(R,CX)*4:A=USR3(XY):CX=CX+1
330 IFCX=17THENCX=1:IFCX(R,16)>=X-1 AND CX(R,16)<=X+1 THEN GOSUB 380:GOTO 310 EL
SE 310
340 XY=AD+CY(CX)*1280+CX(R,CX)*4:A=USR2(XY)
350 REM  /▲\▼/▲\▼/  M I N A Y O  /▲\▼/▲\▼/
360 I=INP(0):VX=((I=191)*(X<19)-(I=239)*(X>1)):IFVX=0THEN320
370 XY=AD+Y+X*4:A=USR3(XY):X=X+VX:XY=AD+Y+X*4:A=USR(XY):A=USR4(1):GOTO 320
380 REM  /▲\▼/▲\▼/   GET CANDY   /▲\▼/▲\▼/
390 XY=AD+Y+X*4:A=USR(XY):FORI=25TO10STEP-4:A=USR4(I):NEXT:P=P+1:RETURN
400 REM  /▲\▼/▲\▼/   C L E A R   /▲\▼/▲\▼/
410 PA=P*5:IFPA>=80THEN C1$="ｵﾒﾃﾞﾄｳ!! ":C2$="% ﾃﾞｽ｡ ﾂｷﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙ ﾍ":GOTO430
420 C1$="ｻﾞﾝﾈﾝ... ":C2$="% ﾃﾞｼﾀ｡ ﾁｬﾝｽ ﾊ ｱﾄ "
430 WIDTH40,25:FORI=1TO9:LOCATEI-1,23:PRINTMID$(C1$,I,1);:A=USR4(1)
440 FORJ=0TO150:NEXTJ,I:COLOR2:PRINT PA;:COLOR7:FORI=1TO18
450 LOCATE12+I,23:PRINTMID$(C2$,I,1);:A=USR4(1):FORJ=0TO150:NEXTJ,I
460 IFPA>=80THENRO=RO+1:FORI=0TO2000:NEXT:LINE(0,23)-(39,23)," ":GOTO 280
470 LE=LE-1:PRINT LE;"ｶｲ｡":FORI=0TO2000:NEXT
480 LINE(0,23)-(39,23)," ":IFLE>0THEN280
490 REM  /▲\▼/▲\▼/   GAME OVER   /▲\▼/▲\▼/
500 FORI=1TO9:LOCATEI-1,23:PRINT MID$("GAME OVER ｱﾅﾀﾊ ",I,1);:A=USR4(1)
510 FORJ=0TO150:NEXTJ,I:PRINT " ﾚﾍﾞﾙ";RO;"ﾏﾃﾞｲｷﾏｼﾀ｡";:FORI=0TO2000:NEXT
520 REM  /▲\▼/▲\▼/   T I T L E   /▲\▼/▲\▼/
530 CMD SCREEN2,0,1:CMDCLS3:WIDTH80,25:COLOR7:T$(0)=" SONOGONO "
540 T$(1)="[illegible]
550 T$(2)="[illegible]
560 T$(3)="[illegible]
570 FORI=0TO3:LOCATE5,9+I:PRINT T$(I);:NEXT
580 FORI=0TO300:CMD PSET(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4:NEXT
590 LOCATE33,17:PRINT "HIT 「S」 KEY !":LINE 17,1
600 CMD SCREEN2,0,RND(1)*8:FORI=0TO50:IFINKEY$="s"THEN210
610 NEXT:GOTO 600
620 REM  /▲\▼/▲\▼/   D A T A S   /▲\▼/▲\▼/
630 ' === PUT CHARACTER ===
640 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,11,20,D0,06,10,0E,04,1A,77,23
650 DATA 13,0d,20,f9,d5,11,4c,00,19,d1,10,ef,d3,5f,c9,00
660 ' === CHARACTER DATA ===
670 DATA FF,C0,0F,FF,FF,15,53,FF,FC,7F,F4,FF,F1,75,75,3F
680 DATA F1,D5,5D,3F,C5,73,35,4F,C5,F3,3D,4F,C5,7F,F5,4F
690 DATA F0,6F,E0,3F,F0,AD,E8,FF,CE,A5,6B,3F,F3,AD,EB,3F
700 DATA FC,55,54,FF,FF,14,53,FF,FC,FC,FC,FF,FF,00,03,FF
710 DATA FF,C0,0F,FF,FC,3F,F0,FF,F3,C3,0F,3F,CF,FF,FF,CF
720 DATA CF,F3,3F,CF,CF,F3,3F,CF,53,FF,FF,17,5C,FF,FC,D7
730 DATA F3,FF,FF,3F,CC,FF,FC,CF,3F,3F,F3,F3,3F,FF,FF,F3
740 DATA 3F,FF,FF,F3,CF,FF,FF,CF,F0,00,00,3F,FF,FF,FF,FF
750 DATA FF,FF,FF,FF,FF,C0,FF,FF,FC,15,0F,FF,F1,55,73,FF
760 DATA C5,7F,5C,FF,C5,D5,D4,FF,17,5D,77,3F,17,75,77,3F
770 DATA 17,75,75,3F,C7,5F,D4,FF,C5,D5,54,FF,F1,7D,5A,3F
780 DATA FC,15,02,8F,FF,C0,FC,A3,FF,FF,FF,0F,FF,FF,FF,FF
790 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
800 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
810 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
820 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
830 ' === SOUND DATA ===
840 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
850 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
860 ' === THROW PATTARN ===
870 DATA 5,4,3,2,1,0,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
880 DATA 1,1,2,2,3,4,5,6,7,8,8,9,9,9,9,9
890 DATA 1,1,2,3,5,7,9,10,11,12,12,13,13,13,13,13
900 DATA 1,1,1,2,2,3,4,5,5,6,6,6,6,6,6,6
910 DATA 1,2,4,6,8,10,12,14,16,17,17,18,18,18,18,18
920 DATA 1,1,1,2,4,7,11,13,14,15,16,16,17,17,17,17
930 DATA 1,3,5,7,9,11,13,14,14,13,12,12,11,10,9,8
940 DATA 0,0,0,0,0,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3
950 DATA 1,4,7,10,13,16,17,19,19,19,19,19,19,19,19,19
960 ' === MUSIC DATA ===
970 DATA 50,0,50,0,50,55,60,45,0,0,0,50,55,60,67
980 ' === END of LIST ===
```

★ファミリースタジアム買いました。しかし、落合がトレードされてしまった。これじゃあ本物と変わっちゃうよ！ナムコさん！(千葉市・WINGMAN15才)……【編：だけど、これで今年の中日の優勝は決まりだね。】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

SHADOW-X（シャドウ）



田中　邦雄

◆内容

ある日，新発売されたニューカーXを高速道路で走らせていると運転席に『GAME』と書かれたボタンを見つけた。お！これは何だと思いながらスイッチを押してみた。すると車が光りだして影が立体化してきてもう一つ色ちがいのXができた。これはすごい!!

さあ！全ラウンドをクリアしてください。

◆遊びかた，操作方法

2 5 1 3で上下左右に動きます。自分の乗っている赤色の車はもちろんのこともう片方の車も影（むちゃくちゃに動くんじゃないよ！）のように動きます。TIMEがあって0になったり，影とぶつかったりするとゲーム・オーバーです。

ゲームの目的は，自分の車と影をワープゾーンに入れることです。そのときに最低三つのフラッグを取っていないとつぎのラウンドに進めません。得点はフラッグ×TIMEで表します。

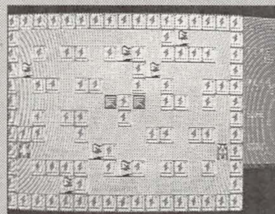
なお，フラッグは横からしか取れません。あとは自分で考えて最後まで行ってください。

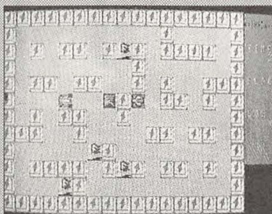
◆改造のアドバイス

マップを改造してみるとおもしろいかもしれません。このプログラムでは，キャラの動きが遅かったので，少しでも速くさせるのに苦労しました。

《第1表》変数表

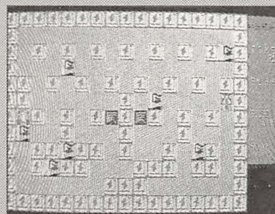
S	スコアマップ	E%	ブロック
F	フラッグ	F%	ワープゾーン
R	ラウンド	G%	フラッグ
T	タイム	マップ・データ	
X，Y(XA，XY)	Xの座標	1	ブロック
QW(XA，XY)	SXの座標	2	ワープゾーン
A%, B%, C%, D%	Xのキャラ	3	フラッグ

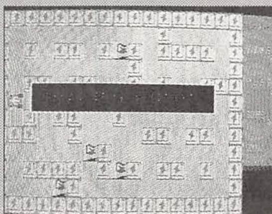




▶《写真2》フラッグを三つ取ったらあとは脱出するだけだ!!

◀《写真1》ゲーム・スタート。右側にあるのが自分の車です





▶《写真4》時間切れになったり，もう1台の車にぶつかるとアウト

◀《写真3》これは2面だ！1面のように簡単にはいかないゾ

SHADOW-Xのプログラム・リスト

```
10 '!!!!!!!!!!!!!!! SHADW-X By TANAKA !!!!!!!!!!!!!!!!
20 WIDTH 40,25:SCREEN 2:CONSOLE 0,25,0,1
30 COLOR1:LOCATE10,10:PRINT "READING DATA !!":GOSUB 840
35 WIDTH 80,25:L=1:S=0:R=1
40 FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,I:COLOR0,0:CLS 3:NEXTI
50 X=240:Y=160:Q=16:W=160:T=200:F=0
60 SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(271,191),6,BF:RESTORE 1300
70 FORJ=0TO11:READ B$:A$=(MID$(B$,L,17)):FOR I=0 TO 16
80 C=VAL(MID$(A$,I+1,1)):GOSUB 90:NEXT I,J:GOTO120
90 IF C=1 THEN PUT@(I*16,J*16),E%
100 IF C=2 THEN PUT@(I*16,J*16),F%
110 IF C=3 THEN PUT@(I*16,J*16),G%:RETURN ELSE RETURN
120 LINE(273,1)-(315,147),4,BF
130 FOR I=0 TO 3:LINE(272,0)-(316+I,148+I),2,B:NEXTI
140 COLOR2:LOCATE 67,1:PRINT "==SHADW--X=="
150 COLOR1:LOCATE 68,4:PRINT "T I M E"
160        LOCATE68,8:PRINT "F L A G"
170        LOCATE68,12:PRINT "SCORE"
```

★僕は見た！影さんが赤い車に女の子を乗っけて走っているのを。くやしいから僕は，その車を障害物にぶつけてひっくり返してやったのさ。いいもん，200円ぐらい。(茨城県取手市・いっしょに竜一行こう15才)……【影：…。】

```
180        LOCATE68,16:PRINT "ROUND"
190        LOCATE68,13:PRINTUSING"#######";S
200        LOCATE72,17:PRINT R
210 '■■■■■■■■■■■■■■■■ OPENING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
220 SCREEN ,,0:BGM1:PLAY"@1711v15o4c"
230 FOR I=0 TO 6:PUT@(288-I*8,160),C%:FOR J=0 TO 30:NEXTJ
240 PUT@(288-I*8,160),C%:NEXTI:B=223
250 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
260 A=INP(0):IF A=255 THEN 270 ELSE B=A
265 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%% X      %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
270 SCREEN ,,0:LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:SCREEN ,,1
280 IF B=253 AND POINT(X-1,Y)=6  THEN GOSUB 340:X=X-16:G=3:GOTO 320
290 IF B=247 AND POINT(X+16,Y)=6 THEN GOSUB 350:X=X+16:G=4:GOTO 320
300 IF B=251 AND POINT(X,Y+31)=6 THEN Y=Y+16:G=1:GOTO 320
310 IF B=223 AND POINT(X,Y-1)=6  THEN Y=Y-16:G=2:GOTO 320
320 SCREEN ,,0:XA=X:YA=Y:ON G GOSUB 530,540,550,560:GOTO 380
330 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%% FLAG TUCH %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
340 IF POINT(X-1,Y+15)=0 THEN LINE(X-1,Y+15)-(X-16,Y),6,BF:GOTO 360ELSE RETURN
350 IF POINT(X+16,Y+15)=0THENLINE(X+16,Y+15)-(X+31,Y),6,BF:GOTO 360ELSE RETURN
360 BGM1:PLAY"@14v15l32o4 ca":F=F+1:RETURN
370 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%% SHADW X %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
380 LINE(Q,W)-(Q+15,W+15),0,BF:SCREEN ,,1
390 IF B=253 AND POINT(Q-1,W)=6  THEN G=3:Q=Q-16:GOTO 430
400 IF B=247 AND POINT(Q+16,W)=6 THEN G=4:Q=Q+16:GOTO 430
410 IF B=251 AND POINT(Q,W+16)=6 THEN G=1:W=W+16:GOTO 430
420 IF B=223 AND POINT(Q,W-2)=6  THEN G=2:W=W-16:GOTO 430
430 SCREEN ,,0:XA=Q:YA=W:LINE(Q,W)-(Q+15,W+15),3,BF
440 ON G GOSUB 530,540,550,560
450 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%% PRINT etc.. %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
460 LOCATE 72,5:PRINTUSING "####";T
470 LOCATE 73,9:PRINTUSING "###";F
480 IF Q=X AND W=Y OR T=0 THEN 570
490 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%% Clear  ? %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
500 SCREEN ,,1
510 IF POINT(X+1,Y+1)=2 AND POINT(Q+1,W+1)=2 THEN 660 ELSE T=T-1:GOTO 260
520 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PUT etc.. ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 PUT@(XA,YA),A%:RETURN
540 PUT@(XA,YA),B%:RETURN
550 PUT@(XA,YA),C%:RETURN
560 PUT@(XA,YA),D%:RETURN
570 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 SCREEN ,,0:G=0:FOR I=0 TO 39:LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
590 BGM1:PLAY"@55v10o5l64a"
600 G=G+1:ON G GOSUB 530,540,550,560:IF G=4 THEN G=0:NEXTIELSENEXTI
610 FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,I:LINE(40,70)-(240,98),0,BF:NEXT I
620 LINE(40,70)-(240,98),7,B
630 COLOR2:LOCATE13,10:PRINT "G A M E   O V E R   n e x t ( H I T   S P C )"
635 PLAY"@60l16v15o3cdcdecdefrrrl1@3c"
640 IF INP(9)=191 THEN 35 ELSE 640
660 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
670 BGM1:PLAY"@18l64cr@17l2dc@18l64c":SCREEN ,,0
680 FOR I=0 TO 264 STEP3:LINE(I,I)-(271-I,191-I),2,B:NEXTI:S=T*F+S+T
690 LOCATE 68,13:PRINTUSING"#######";S:IF R=4 AND F=>3 THEN GOTO 710
700 IF F=>3 THEN L=L+17:R=R+1:GOTO 40 ELSE GOTO 40
710 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ LAST ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 A$="@10v13o4l8cfffgl4al8gfl4gab-l8rceeefggfefffdcrrcl4fl8fgaagfgggb->d"
740 B$="@42v15o4l8ccecccecccecccecccecccecccecccecccecccecccecccbbb<b"
750 WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,I:CLS2:NEXTI:G=1:FOR Z=0 TO 180 STEP 32
760 SCREEN ,,0:FOR I=0 TO 300 STEP 32
770 XA=I:YA=Z:ON G GOSUB 530,540,550,560:BGM1:PLAY"@55v15o5l64a"
780 IF G=4 THEN G=0:I=I-32:NEXT I,Z ELSE G=G+1:NEXT I,Z
790 SCREEN ,,1:FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 6:LINE(0,0)-(303,175),I,BF:NEXT I,J
800 BGM1:PLAY A$,B$:LINE(15,60)-(295,105),1,B:PAINT(0,0),0,1
810 FOR C=1 TO 7:COLOR C:IF C=7 THEN C=1 ELSE C=C+1
820 LOCATE2,10:PRINT "GOOD !! You are all ROUND Clear!!":NEXTC:GOTO 810
```

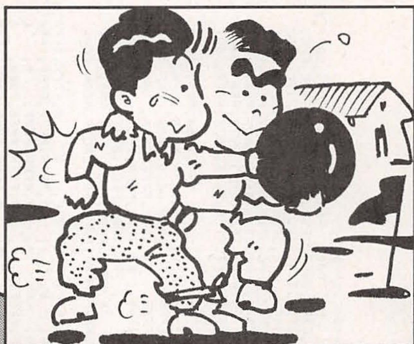
```
830 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
840 DIM A%(99),B%(99),C%(99),D%(99),E%(99),F%(99),G%(99)
850 FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
860 FOR I=0 TO 99:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
870 FOR I=0 TO 99:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
880 FOR I=0 TO 99:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
890 FOR I=0 TO 99:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
900 FOR I=0 TO 99:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
910 FOR I=0 TO 99:READ A$:G%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
920 RETURN
930 '::::::::::::::::::DATA X doun:::::::::::::::::::::::::::
940 DATA 20,10,1E78,,,,,1E78,,C003,,,,1E78,,C003,,,,1E78,,C003,,,,1E78,,4002,
950 DATA 8001,,,,7E7E,,8001,,300C,,4C32,,B00D,,300C,,4C32,,B00D,,300C,,4C32,
960 DATA B00D,,2004,,5C3A,,A005,,4002,,B81D,,4002,,8C31,,700E,,8001,,8C31,
970 DATA 6006,,8001,,8C31,,6006,,8001,,,,F00F,,,,,,FC3F,,,,,
980 '::::::::::::::::::DATA X up:::::::::::::::::::::::::::
990 DATA 20,10,,,FC3F,,,,,,F00F,,,,8C31,,6006,,8001,,8C31,,6006,,8001,,8C32,
1000 DATA 700E,,8001,,4002,,B81D,,4002,,2004,,5C3A,,A005,,300C,,4C32,,B00D,
1010 DATA 300C,,4C32,,B00D,,300C,,4C32,,B00D,,,,7E7E,,8001,,1E78,,4002,,8001,
1020 DATA 1E78,,C003,,,,1E78,,C003,,,,1E78,,C003,,,,1E78,,,,,,
1030 '::::::::::::::::::DATA X left:::::::::::::::::::::::::
1040 DATA 20,10,,,,,,,1F00,,2000,,,,1F38,,E083,,,,1F38,,E087,,,,DF01,,20CE,
1050 DATA C001,,C003,,20FC,,C003,,4,,FEFB,,4,,38,,EC4,,F03B,,38,,EC4,,F03B,
1060 DATA 4,,FEFB,,4,,C003,,20FC,,C003,,DF01,,20CE,,C001,,1F38,,E087,,,,1F38
1070 DATA ,E083,,,,1F00,,2000,,,,,,,,,,
1080 '::::::::::::::::::DATA X right::::::::::::::::::::::::
1090 DATA 20,10,,,,,,,F8,,4,,,,1CF8,,C107,,,,1CF8,,E107,,,,80FB,,7304,,8003,
1100 DATA C003,,3F04,,C003,,2000,,DFFF,,2000,,1C00,,23F0,,DC0F,,1C00,,23F0,
1110 DATA DC0F,,2000,,DFFF,,2000,,C003,,3F04,,C003,,80FB,,7304,,8003,,1CF8,
1120 DATA E107,,,,1CF8,,C107,,,,F8,,4,,,,,,,,,,
1130 '::::::::::::::::: DATA BROOKU:::::::::::::::::::::::
1140 DATA 20,10,FFFF,,FFFF,,FFFF,,FFFF,,FFFF,,93C0,,FFFF,,FFFF,,9D81,,FFFF,
1150 DATA FFFF,,8983,,FFFF,,FFFF,,8987,,FFFF,,FFFF,,898F,,FFFF,,FFFF,,899F,
1160 DATA FFFF,,FFFF,,C987,,FFFF,,FFFF,,8987,,FFFF,,FFFF,,987,,FFFF,,FFFF,,986
1170 DATA ,FFFF,,FFFF,,984,,FFFF,,FFFF,,F9FF,,FFFF,,FFFF,,580,,FFFF,,FFFF,,3C0
1180 DATA ,FFFF,,FFFF,,FFFF,,,
1190 '::::::::::::::::::DATA FLAG::::::::::::::::::::::::::
1200 DATA 20,10,,,,,,,,,,FE7F,,,,,,FE7F,,,,,,660,,,,,,FE6F,,,,,,E68,,,,,,FE6B
1210 DATA ,,,,,1E6A,,,,,,FE6A,,,,,,BE6A,,,,,,DE6A,,,,,,EE6B,,,,,,F66F,,,,,
1220 DATA FE7F,,,,,,FE7F,,,,,,,,
1230 '::::::::::::::::::DATA OUT:::::::::::::::::::::::::::
1240 DATA 20,10,30,,30,,8003,,30,,30,,E10F,,33,,30,,FE0C,,C032,,30,,3C0D,,2032
1250 DATA ,30,,D00D,,33,,30,,FC0C,,8032,,30,,780D,,32,,30,,FC0D,,30,,30,,FE0F
1260 DATA ,30,,30,,F001,,30,,30,,,,30,,30,,,,30,,7F30,,7F00,,30,
1270 DATA FC33,,FC03,,,,FFFF,,FFFF,,,
1280 '::::::::::::::::::DATA MAP:::::::::::::::::::::::::::
1290 'maj abcdefghijklmnopqABCDEFGHIJKLMNOPQアイウエオカキクケコサシスセソタチabcdefghijklmnopq
1300 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1310 DATA 10000000001300011000000000000000113000000000100000111010013130000001
1320 DATA 10101101310111101101010101010131131111001001111311020001011111101
1330 DATA 13000000001300000110003000000000001131000001110000131110100100010001 01
1340 DATA 10110110010100111110101010101011131010111110101311000100010001030 1
1350 DATA 10000002120110101110000000103000000110001012021010001111101110133331 1
1360 DATA 10101100100000001101010121210101011001100310001100110000013100000001
1370 DATA 11100100001101101130010001000100011010001000110111011111311101101111310133310 1
1380 DATA 10000031000000001101131101001031011001011100111031001110011000121310132310 1
1390 DATA 10111101310110101101311000111011011013100111001310111101113101333101
1400 DATA 10003100000000000110000001110000001100000010001000000110000003100000001
1410 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
```

★影さん，影さんも山下先生みたいに，カゼをひくと会社を休めるよ！（茨城県那珂郡・和地一志15才）……【つぐ美：影さんがカゼをひくことはむずかしいんじゃない。影：ナンデ？　つぐ美：だって，○○はカゼひかないわよ。】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

Challenge

チャレンジ



長永　健志

ストーリー

これは，ある国でのできごとです。仲の良い兄弟のタラコ君とアマチ君は日曜日に遊園地に行くことになり，そこで「迷路　AND　迷路」という六つの迷路から成り立っている建物に挑戦することになりました。

あなたは，このタラコ君とアマチ君を操作して，迷路の完全制覇をめざしてください。ガンバレ!!

遊びかた

タラコ君とアマチ君は左右対称に動きます。その2人を操作して，全部のBall（ボール）を取り，ピンク色のカベまで行けば，面クリアで，つぎの面に行けます。

もし，行き止まりになって進めなくなったら，リターン・キーを押してギブアップしてください。挑戦回数が1回減ります。また，タイムが0になっても減ります。

スタートは，リターン・キーで，[2]，[8]，[4]，[6]で上下左右に動きます。

《第1表》変数表

X	………タラコのX軸
Y	………タラコのY軸
BY	……アマチのX軸
BY	……アマチのY軸
MX	……タラコとアマチのX軸の移動量
MY	……タラコとアマチのY軸の移動量
LA	……残りの挑戦回数
TI	……タイム
SC	……スコア
N	………面数
TA%	…タラコのデータ
AM%	…アマチのデータ
WA%	…カベのデータ
BA%	…ボールのデータ

改造方法

ゲームがむずかしいと思う人は，100行のLAと120行のTIの値をあげてください。

CHECKER FLAG

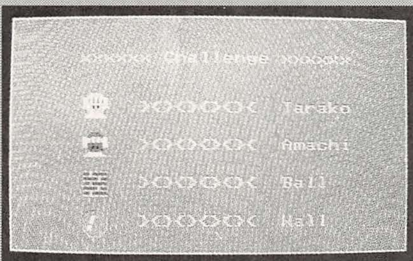
編：このゲームは時間制限があるので，あわてちゃいますね。

Dr.D：ゲーム自体はありきたりだな。もっと個性的なゲームを作ってほしいぞ。リストのあとのほうのデータは，3進数だが，もう少しくふうしてほしい。まあ，このほうが面データが作りやすいかな。

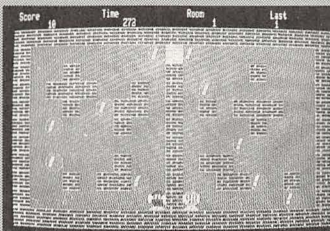
編：プログラムは，しっかりしていますね。

Dr.D：まあ可もなく，不可もないといったところだ。おっと，そろそろ昼休みだな。

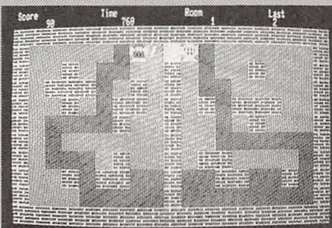
編：それでは昼食にしますか。



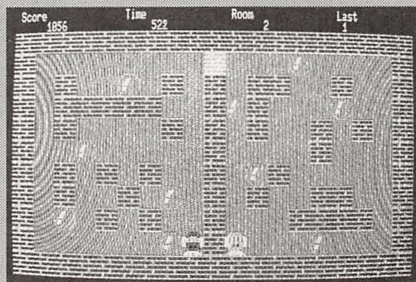
▲《写真1》タイトル画面。主人公はTrakoとAmachiだ



◀《写真2》ゲーム・スタート！カベをうまく利用してボールを取ろう



▶《写真3》ほら！こうすれば面クリアだ!!色がちがうところが出口だ



▼《写真4》これは2面だ。まずどう進むか考えてから進もう

★編集長は，いつも影さんの飼育係でたいへんですね。僕も，手伝いましょうか？（神奈川県相模原市・中島朋英13才）……【影：私は，学校で飼われているうさぎか！つぐ美：うさぎだなんてとんでもない！ナマケモノでしょ。】

```
10 '<><><><><><><><> ｼｮｷ <><><><><><><><>
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
30 DIM TA%(97),AM%(97),WA%(97),BA%(97)
40 '<><><><><><><><> ｷｬﾗｸﾀｰ <><><><><><><><>
50 FOR I=0 TO 97:READ A$:TA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=0 TO 97:READ A$:AM%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 97:READ A$:WA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
80 FOR I=0 TO 97:READ A$:BA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 570
90 '<><><><><><><><> Start <><><><><><><><>
100 COLOR 7:WIDTH 80:N=0:LA=2:SC=0
110 N=N+1
120 CLS 3:X=10:Y=10:BX=8:BY=10:BA=0:TI=300
130 LINE(0,16)-(608,190),1,BF:GOSUB 680
140 '<><><><><><><><> Print <><><><><><><><>
150 TI=TI-1:IF TI<1 THEN 490
160 LOCATE  1,0:PRINT "Score":LOCATE 21,0:PRINT "Time"
170 LOCATE 41,0:PRINT "Room ":LOCATE 61,0:PRINT "Last"
180 LOCATE  6,1:PRINT USING "####";SC
190 LOCATE 26,1:PRINT USING "###";TI
200 LOCATE 46,1:PRINT USING "##";N
210 LOCATE 61,1:PRINT USING "##";LA
220 '<><><><><><><><> Main <><><><><><><><>
230 I=INP(0):M=INP(1)
240 MX=(I=239)-(I=191)
250 MY=(M=254)-(I=251)
260 IF M=127 THEN 490
270 IF X=10 AND Y=2 AND BX=8 AND BY=2 AND BA=10 THEN 530
280 '<><><><><><><><> Tarako <><><><><><><><>
290 P=POINT((X+MX)*32+15,(Y+MY)*16+7):IF P<>1 THEN 330
300 IF MX<>0 OR MY<>0 THEN LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),2,BF
310 X=X+MX:Y=Y+MY
320 PUT@(X*32,Y*16),TA%,PSET:GOTO 340
330 IF P=4 THEN GOSUB 410
340 '<><><><><><><><> Amachi  <><><><><><><><>
350 P1=POINT((BX-MX)*32+15,(BY+MY)*16+7):IF P1<>1 THEN 390
360 IF MX<>0 OR MY<>0 THEN LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),2,BF
370 BX=BX-MX:BY=BY+MY
380 PUT@(BX*32,BY*16),AM%,PSET:GOTO 140
390 IF P1=4 THEN GOSUB 450
400 GOTO 140
410 '<><><><><><><><> Get Ball 1 <><><><><><><><>
420 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),2,BF:X=X+MX:Y=Y+MY
430 PUT@(X*32,Y*16),TA%,PSET:BA=BA+1:SC=SC+10
440 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
450 '<><><><><><><><> Get Ball 2 <><><><><><><><>
460 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),2,BF:BX=BX-MX:BY=BY+MY
470 PUT@(BX*32,BY*16),AM%,PSET:BA=BA+1:SC=SC+10:BEEP 1
480 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
490 '<><><><><><><><> Miss <><><><><><><><>
500 LA=LA-1:IF LA<1 THEN 510 ELSE 120
510 '<><><><><><><><> Game Over <><><><><><><><>
520 CLS 2:FOR I=1 TO 100:LOCATE 35,10:PRINT "Game Over ! !":NEXT:GOTO 570
530 '<><><><><><><><> Clear <><><><><><><><>
540 FOR I=1 TO 20 :BEEP 1:FOR V=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:NEXT
550 SC=SC+TI:LA=LA+1:CLS 2:FOR I=1 TO 100:LOCATE 25,9:PRINT "Go to Next Room !!"
:NEXT
560 GOTO 110
570 '<><><><><><><><> TITLE <><><><><><><><>
580 WIDTH 40
590 LINE(50,25)-(590,175),7,B:LINE(51,26)-(589,174),1,BF
600 PUT(150, 75),TA%,PSET:PUT(150,100),AM%,PSET
610 PUT(150,125),WA%,PSET:PUT(150,150),BA%,PSET
620 COLOR 6:LOCATE  9, 6:PRINT "xxxxxx Challenge xxxxxx"
630 LOCATE 14,10:PRINT "><><><><  Tarako"
640 LOCATE 14,13:PRINT "><><><><  Amachi"
650 LOCATE 14,16:PRINT "><><><><  Ball  "
660 LOCATE 14,19:PRINT "><><><><  Wall  "
670 IF INP(1)=127 THEN GOTO 90 ELSE 670
680 '<><><><><><><><> Stage <><><><><><><><>
690 IF N>6 THEN N=1
700 ON N GOSUB 750,760,770,780,790,800
710 FOR HY=1 TO 11:READ B$:FOR HX=0 TO 18:A=VAL(MID$(B$,HX+1,1))
720 ON A GOSUB 730,740:NEXT:NEXT:PUT(288,32),WA%:RETURN
730 PUT@(HX*32,HY*16),WA%,PSET:RETURN
740 PUT@(HX*32,HY*16),BA%,PSET:RETURN
750 RESTORE 1180:RETURN
760 RESTORE 1230:RETURN
770 RESTORE 1280:RETURN
780 RESTORE 1330:RETURN
790 RESTORE 1380:RETURN
800 RESTORE 1430:RETURN
810 '<><><><><><><><> Character Data <><><><><><><><>
820 DATA   20,  10,80FF,FF01,7F00,  FE,7F00,  FE,  FE,7F00,FF01,80FF,FF01,80FF
830 DATA   F8,1F00,FF07,E0FF,FF07,E0FF,31F8,1FC4,FFFF,FFFF,F1FF,FFC7
840 DATA 71FC,1FC7,FFFF,FFFF,71FC,1FC7,71FC,1FC7,FFFF,FFFF,71FC,1FC7
850 DATA 71FC,1FC7,FFFF,FFFF,71FC,1FC7,  FC,1F00,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
860 DATA   FC,1F00,F1FF,FFC7,F1FF,FFC7,  FC,1F00,F1FF,FFC7,F1FF,FFC7
870 DATA   F8,1F00,FF07,E0FF,FF07,E0FF,  FE,7F00,FF01,80FF,FF01,80FF
880 DATA 80FF,FF01,7F00,  FE,7F00,  FE,FFFF,FFFF,FE01,807F,FE01,807F
890 DATA FFFF,FFFF,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FFFF,FFFF,FE3F,FC7F,FE3F,FC7F
900 '
910 DATA   20,  10,80FF,FF01,7F00,  FE,   0,   0,  FE,7F00,FF01,80FF,   0,   0
920 DATA   F8,1F00,FF07,E0FF,   0,   0, EF8,1F38,CEFF,FF3B,3FF8,1FFC
930 DATA 8EFB,FF38,8EFB,FF38,FFFF,FFFF,8EFB,FF38,8EFB,FF38,FFFF,FFFF
940 DATA 8EFB,FF38,8EFB,FF38,FFFF,FFFF,  F8,1F00,FFFF,FFFF,  F8,1F00
950 DATA   F8,1F00,FFFF,FFFF,  F8,1F00,  F8,1F00,F1FF,FFC7,  F8,1F00
960 DATA   F8,1F00,F107,F0C7,   0,   0,  FE,1F00,FF01,80FF,   0,   0
970 DATA 80FF,FF01,7F00,  FE,   0,   0,FFFF,FFFF,FE01,  FE,FF01,807F
980 DATA FFFF,FFFF,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FFFF,FFFF,FE3F,FC7F,FE3F,FC7F
990 '
1000 DATA   20,  10,   0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0
1010 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0,   0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1020 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,   0,   E,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   E
1030 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0
1040 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0,   0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1050 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,   0,   E,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   E
1060 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0
1070 DATA    0,   0,FFFF,FFFF,7000,   0,   0,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1080 '
1090 DATA   20,  10,  FF,FF00,   0,   0,FF00,  FF,  FC,3F00,   0,   0,FF03,C0FF
1100 DATA   F0, F00,   0,   0,FF0F,F0FF, FC0, 380, F00,  80,FF3F,FCFF
1110 DATA 1F00,   0,1F00,   0,FFFF,FFFF,3E00,   0,3E00,   0,FFFF,FFFF
1120 DATA 7C00,   0,7C00,   0,FFFF,FFFF,F800,   0,F800,   0,FFFF,FFFF
1130 DATA    0,   0,   0,   0,FFFF,FFFF,F001,   0,F001,   0,FFFF,FFFF
1140 DATA E003,   0,E003,   0,FFFF,FFFF,E003,   0,E003,   0,FFFF,FFFF
1150 DATA   C0, 300,   0,   0,FF3F,FCFF,  F0, F00,   0,   0,FF0F,F0FF
1160 DATA   FC,3F00,   0,   0,FF03,C0FF,  FF,FF00,   0,   0,FF00,  FF
1170 '<><><><><><><><> Stage Data <><><><><><><><>
1180 DATA 1111111111111111111,1000000020200000001,1001000001000010001
1190 DATA 1011100101020000001,1001021101010111001,1020001001000010001
1200 DATA 1000000001000200001,1020001001011000001,1001011201001120101
1210 DATA 1000000001000000201,1111111111111111111
1220 '
1230 DATA 1111111111111111111,1000000000000200001,1010020101011001001
1240 DATA 1011111001210002001,1010000101010010101,1002000001000010001
1250 DATA 1010101001021000001,1010010201010011001,1020101001000111101
1260 DATA 1000000201000020001,1111111111111111111
1270 '
1280 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1020120001001102001
1290 DATA 1010001001000000001,1000000001020011001,1021021001011000001
1300 DATA 1011000001000000201,1000200001010201101,1000111001000100001
1310 DATA 1000000001000002001,1111111111111111111
1320 '
1330 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1211102001011020101
1340 DATA 1000000001000010021,1001001001020111001,1001211001001101101
1350 DATA 1020000001020000001,1000110101011001101,1010010201011002101
1360 DATA 1000000001000000001,1111111111111111111
1370 '
1380 DATA 1111111111111111111,1002000000000000001,1010101101002110101
1390 DATA 1000000101010000001,1010210201001112101,1021011001000100001
1400 DATA 1000020101010201121,1011001001010100101,1001100101020110001
1410 DATA 1000000001000000001,1111111111111111111
1420 '
1430 DATA 1111111111111111111,1000000000000000001,1010011001021011001
1440 DATA 1021020001010001101,1000010101010100201,1011010101000121101
1450 DATA 1010020001010000001,1000110201010210101,1012010101000112101
1460 DATA 1000000001000000001,1111111111111111111
```

★山下先生！謎のデンパ城をやっているのですが，マイコン・ルールにいる影が倒せません。攻略法を教えてください！(山口県光市・ナイトオブゴールド14才)……【山下：それは「ゲンポウタ！」と入力すればおとなしくなるよ。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

DIG BURY
ディグ バリー

KACHAN



◆はじめに

「カッチャン」「カチャカチャ…」僕の部屋に置いてあるMRが作動する。買ってから362日たった今，はじめてプログラムが完成した。

ハイドライドIIを解くのに時間がかかり，かんじんのBASICが身につかなかったのだ。

しかし，今，やっと…。

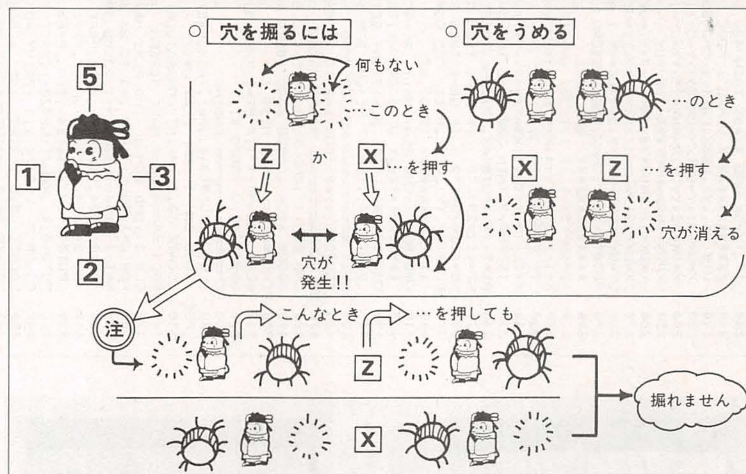
◆ゲームの物語

ときは飛鳥時代（アスカジダイ，と読むこと。ぼくみたいに，〝ひちょう〞なんて言わないよーに!!），聖徳太子のあまりの人気の高さにしっとした蘇我馬子(そがのうまこ)は，太子の姉キの存在にあたる天皇〝推古(すいこ)〞を人質とした。

太子はこれを聞くと，すぐさま家をとびだした。役にもたたない〝シャベル〞を持って…。

◆やりかた

太子の移動は5213で上下左右です。タイトルがでて，スペース・キーでゲーム・スタートです。おやおや，おかしな建物がならんでいますね。ときどき道ばたに落ちているのが，推古天皇の落としていった〝赤玉光天白凰〞のせんすです。取ると100点です。



《第1図》操作する図

これではあまりにも芸がないので，ためしにXキーを押してみてください。音がしたと思えばなんと，穴が掘れるではありませんか。

黄緑色をしている馬子は，これを通過することはできません。

そのようなわけで，ある場所にいけば，面クリアというわけです。なれないうちは，どこにあるのか全然わかりません。一つ一つ調べてみてくださいね(ある法則を見きわめると楽勝です)。

最後に，4，5面ですが，これもある鉄則を見つけないかぎり，クリアできません(無責任だ)。全面クリアで，エンディングが見られます。

操作については，**第1図**を見てください。

◆プログラムについて

はじめてながら，いっしょうけんめい作ったつもりです。ただし，面作製に関係するところは，BM86年3月号の〝MAGIC BALL〞の谷口さんのを参考にさせていただきました(それが一番わかりやすかったもんで)。

◆おわりに

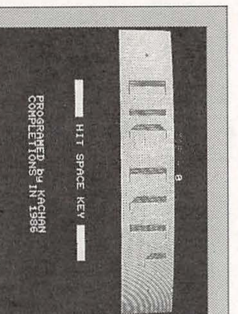
ぼくは，これでもベーマガ読者をはじめて(？)3年になります。今年の1月号に，いきなり88に新製品がでたので，気分が悪い今日このごろです。みなさん，4MHzのスゴサを存分に発揮してやりましょう。これからもよろしくお願いします。

P.S.〝ガンバったるぜ〞。

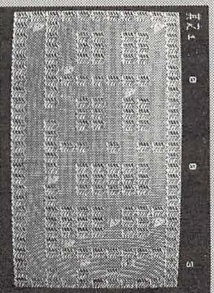
《第1表》変数表

TX，TY……太子の座標	＊……………各ラベル
UX，UY……馬子の座標	RO…………ラウンド数
GX，GY……ゴールの座標	ME…………自機数
FNP………ポイント関数用	MP＄，PA…マップ製作用
FNP2……(X，Y，XX，YY)	MX，MY…移動量
I0～I2……キー入力	AX，WX…穴の座標，位置
A，N(n)………雑用計算用	M＄(n)………ミュージック配列
SC，HS……スコア，ハイスコア	

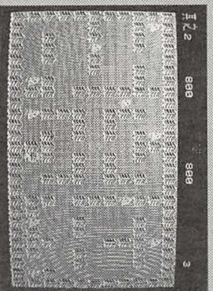
★ボツの地獄の中から，くもの糸ではいあがってきた私。(福岡県遠賀郡・MOMOKO命15才)……【編：するとここは天国なんですか？影：すると私が助けてあげたのだからおしゃか様だ。つぐ美：パソコンおしゃかさまネ。】



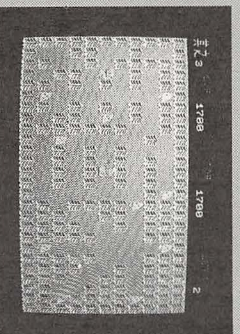
◀《写真1》タイトルからは想像できない時代背景のゲームだ!!



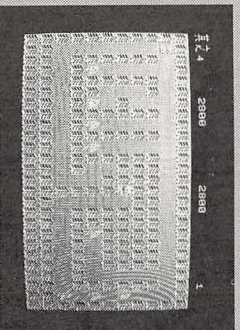
▲《写真2》ゲーム・スタート！ 聖徳太子のキャラがユニークだネ



◀《写真3》これは2面だ!! 家をうまく使い馬子の動きを止めよう



▲《写真4》毎回，馬子の出現のしかたに注意しよう。これが決め手



▲《写真5》これは4面。うまく馬子を誘導しないとはまるゾ!!

DIG BURYのプログラム・リスト

```
10 REM ************************************************************************
20 REM ********* "DIG BURY" for NEC PC-8801mkII SR ｼﾘｰｽﾞ(v2) by KACHAN *********
30 GOTO 950 :'*************************************(c) 1986ﾈﾝ 12ｶﾞﾂ 24ﾆﾁ ***********
40 *MAI:'═══════ MAIN PROGRAM ═══════════════════════════
50  '*************** TAISHI's MOVE
60  I1=INP(0): DEF FNP=POINT(X,Y): DEF FNP2=POINT(XX,YY): CMD BGM 0
70  PUT@(TX,TY),KES%,PSET
80   X=TX+36:Y=TY    :  XX=X-3:YY=TY+1  : N1=(FNP<>3)*(FNP2<>3)
90   X=TX-12:Y=TY    :  XX=X-3:YY=TY+1  : N2=(FNP<>3)*(FNP2<>3)
100   X=TX+12:Y=TY+16:  XX=TX+9:YY=TY+17:N3=(FNP<>3)*(FNP2<>3)
110  X=TX+12:Y=TY-16:  XX=TX+9:YY=TY-15:N4=(FNP<>3)*(FNP2<>3)
120   MX=(((I1=247)^2*N1)-((I1=253)^2*N2))*24
130   MY=(((I1=251)^2*N3)-((I1=223)^2*N4))*16
140  X=TX+33:Y=TY+1  : XX=TX-15:YY=TY+1
150   IF I1=247 AND FNP=7 OR I1=253 AND FNP2=7 THEN GOSUB 410
160  X=TX+9:Y=TY+17  : XX=TX+9:YY=TY-15
170   IF I1=251 AND FNP=7 OR I1=223 AND FNP2=7 THEN GOSUB 410
180  TX=TX+MX : TY=TY+MY : PUT@(TX,TY),TAI%,PSET
190  GOSUB 220 : GOSUB 310 : GOSUB 430
200   IF TX=GX AND TY=GY THEN 480 ELSE IF TX=UX AND TY=UY THEN 510 ELSE 60
210  '************** UMAKO's MOVE
220  PUT@(UX,UY),KES%,PSET : CMD BGM 0 : ON A+1 GOTO 230,260
230   X=UX+36:Y=UY:XX=UX+33:YY=UY+1:N9A=(UX<TX)*(FNP<>3)*(FNP2<>3)^2
240   X=UX-12:Y=UY:XX=UX-15:YY=UY+1:N9B=(UX>TX)*(FNP<>3)*(FNP2<>3)^2
250  UX=UX+(N9A-N9B)*24 : UY=UY : A=1 : GOTO 290
260   X=UX+12:Y=UY+16:XX=UX+9:YY=UY+17:N9A=(UY<TY)*(FNP<>3)*(FNP2<>3)^2
270   X=UX+12:Y=UY-16:XX=UX+9:YY=UY-15:N9B=(UY>TY)*(FNP<>3)*(FNP2<>3)^2
280  UY=UY+(N9A-N9B)*16 : UX=UX : A=0 : GOTO 290
290  PUT@(UX,UY),UMA%,PSET:RETURN
300  '************** ANA MAKE
310  I2=INP(5) : IF I2<>251 AND I2<>254 THEN RETURN
320  X=TX+33:Y=TY+1:XX=TX+36:YY=TY:N5=(I2=254)^2*(FNP<>7)*(FNP2<>3)
330   IF FNP=3 THEN 370
340  X=TX-15:Y=TY+1:XX=TX-12:YY=TY:N6=(I2=251)^2*(FNP<>7)*(FNP2<>3)
350   IF FNP=3 THEN 380 ELSE IF N5=0 AND N6=0 THEN RETURN ELSE WX=(N5-N6)*24
360  AX=TX+WX:PUT@(AX,TY),ANA%,PSET:CMD BGM 1:CMD PLAY M$(2):RETURN
370  N7=(I2=251)^2 : IF N7=0 THEN RETURN ELSE AX=TX+24 : GOTO 390
380  N8=(I2=254)^2 : IF N8=0 THEN RETURN ELSE AX=TX-24 : GOTO 390
390  PUT@(AX,TY),KES%,PSET: CMD BGM 1 : CMD PLAY M$(3) :RETURN
400  '************** SENSU GET
410  CMD BGM 1:CMD PLAY M$(1):SC=SC+100:RETURN
420  '************* HI/SCORE WRITE
430  CMD BGM 0:LOCATE 8,1:PRINT SC:LOCATE 20,1:PRINT HS:IF HS<=SC THEN HS=SC
440  LOCATE 34,1:PRINT ME:CMD BGM 1:CMD PLAY M$(4):RETURN
450 *MUS:'═══════ MUSICS READ ═══════════════════════════
460  RESTORE 1940 :FOR I=0 TO 7 :READ M$(I) :NEXT :RETURN
470 *CLE:'═══════ ROUND CLEAR ═══════════════════════════
480  CMD BGM 1 :CMD PLAY M$(5) :CLS 3 :RO=RO+1 :IF RO=6 THEN GOTO 540
490  GOSUB *ICH :GOSUB *GSC :GOTO *MAI
500 REM═══════════ MISS !! ═══════════════════════════
510  BEEP :ME=ME-1 :IF ME=0 THEN 520 ELSE GOSUB *GSC :GOTO 60
520  GOSUB *GIV :GOTO *TIT
530 REM═══════════ ENDING ═══════════════════════════
540  CLS 3 :PUT@(310,100),TAI%,PSET :PUT@(334,100),SUI%,PSET :PUT@(322,116),SEN%
,PSET :CMD BGM 1 :CMD PLAY M$(7)
550  LOCATE 10,2 :PRINT"CONGRATULATIONS !!" :COLOR 7 :GOTO 940
560 *GSC:'═══════ MAKE SCREEN ═══════════════════════════
570  CLS 3 :CMD BGM 1 :CMD PLAY M$(0)
580  FOR J=1 TO 11 :FOR I=1 TO 26 :PA=VAL(MID$(MP$(RO,J),I,1))
590  X=I-1 :Y=J-1 :ON PA+1 GOSUB 600,610,620 :NEXT I:NEXT J :GOTO 630
600   PUT@(X*24,Y*16+24),KES%,PSET :RETURN
610   PUT@(X*24,Y*16+24),WAL%,PSET :RETURN
620   PUT@(X*24,Y*16+24),SEN%,PSET :RETURN
630  PUT@(0,0),KANJI(&H4236),PSET :PUT@(24,0),KANJI(&H4737),PSET
640  COLOR 7 :LOCATE 2,1 :PRINT RO :COLOR 2
650  LOCATE  5,0 :PRINT "1UP" :LOCATE 17,0 :PRINT "TOP"
660  LOCATE 30,0 :PRINT"LEFT" :COLOR 7
670   TX=12*24 :TY=5*16+24 :RETURN
680 *TIT:'═══════ TITLE ═══════════════════════════
690  CLS 3 :LINE(0,3*8)-(640,10*8),6,BF :PRINT :PRINT :COLOR 2
700  PRINT"              TOP -              " :PRINT :COLOR 1
710  PRINT"    ▌▀▀▖ ▌ ▗▀▀   ▌▀▀▖ ▌ ▌ ▌▀▀▖ ▌ ▌  "
720  PRINT"    ▌  ▌ ▌ ▌     ▌▄▄▘ ▌ ▌ ▌▄▄▘ ▌ ▌  "
730  PRINT"  * ▌  ▌ ▌ ▌ ▄   ▌  ▌ ▌ ▌ ▌ ▚  ▚▄▘ *"
740  PRINT"    ▌  ▌ ▌ ▌  ▌  ▌  ▌ ▌ ▌ ▌  ▌  ▌   "
750  PRINT"    ▀▀▀  ▀  ▀▀▀  ▀▀▀   ▀▀  ▀  ▀  ▀   "
760  FOR I=0 TO 5 :PRINT :NEXT I  :COLOR 7 :ME=3
770  PRINT"    ████ HIT SPACE KEY ████   " :FOR I=0 TO 3 :PRINT :NEXT
780  PRINT"        PROGRAMED by KACHAN       "
790  PRINT"        COMPLETIONS IN 1986       ":LOCATE 19,2:PRINT HS
800  I0=INP(9) :IF I0=191 THEN 810 ELSE 800
810  GOSUB *ICH :GOSUB *GSC :GOTO *MAI
820 *GIV:'═══════ GAME OVER ═══════════════════════════
830  LINE(11*16,9*8)-(25*16,18*8),0,BF :FOR C=0 TO 7:FOR T=0 TO 30:NEXT T
840  COLOR C :LOCATE 13,10:PRINT"GAME OVER":NEXT C
850  LOCATE 12.12 :PRINT"PREASE TRING !":CMD PLAY M$(6):ME=3 :RO=1 :SC=0
```

★電車やバスの中で，ときどき外を歩いている人に「ワッ！」と言うやつがいる。影さん，心あたりない？(兵庫県赤穂郡・トマトさんはぼくのもの15才)……【影：私じゃないゾ！だって，私は「ヤッホー！」と言っただけだ。】

```
860  FOR I=0 TO 5000 :NEXT I :RETURN
870 *ICH:'════════ GORL POINT ════════
880  ON RO GOSUB 890,900,910,920,930 :RETURN
890    GX=24*24 :GY=1*16+24 :UX=GX :UY=GY :RETURN
900    GX=13*24 :GY=9*16+24 :UX=GX :UY=GY :RETURN
910    GX= 1*24 :GY=4*16+24 :UX=GX :UY=GY :RETURN
920    GX=14*24 :GY=4*16+24 :UX=GX :UY=GY :RETURN
930    GX= 1*24 :GY=5*16+24 :UX=GX :UY=GY :RETURN
940 REM════════════ SHOKI ════════════
950  CLEAR : NEW CMD : DEFINT A-Z : WIDTH 40,25 : CONSOLE 0,25,0,1 :GOSUB *CHA
960  DI=5 :RO=1 :GOSUB *MIZ :SC=0 :HS=0 :TX=12*24 :TY=5*16+24:GOSUB *ICH
970  GOSUB *MUS :SCREEN 0 :GOTO *TIT
980 *CHA:'════════ CHARACTERS ════════
990  CMD PAL 1,&0207:CMD PAL 3,&0230:CMD PAL 4,&0621:CMD PAL 6,&0570
1000  DIM TAI%(95),SUI%(95),UMA%(95),SEN%(95),WAL%(95),ANA%(95),KES%(95)
1010   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :TAI%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1020   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :SUI%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1030   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :UMA%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1040   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :SEN%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1050   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :WAL%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1060   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :ANA%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT
1070   FOR I=0 TO 95 :READ X$ :KES%(I)=VAL("&H"+X$) :NEXT :RETURN
1080  '************* DATA OF CHARACTER
1090 DATA 18  ,10  ,9801,fe00,ff23,23fe,fff ,30fc,1f0 ,f0c7,c701,fe1f,e0e0
1100 DATA 1b00,e0  ,1f1b,c8ff,e0  ,e031,3100,ff0f,e0f0,700 ,e0  ,207 ,2010
1110 DATA ffef,ef8f,8fff,10e2,fb38,3df ,df1b,f003,6800,ffff,791 ,91f0,178
1120 DATA ffe8,11fe,ff87,3f91,90ff,cfc ,c00f,f0c ,f375,8ff0,7f0 ,f08b,7f07
1130 DATA f8ff,84  ,8403,300 ,fcff,4f8 ,f900,4   ,fff9,f0f9,104 ,4f1 ,f101
1140 DATA 7f1f,ffe0,ff7f,7fff,ff  ,0   ,80c0,c00f,f80 ,0   ,0   ,0   ,0
1150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1160 DATA   18  ,10  ,0   ,f000,1ffe,fef0,1f  ,0   ,38c0,c003,338 ,0   ,c000
1170 DATA   310 ,10c0,3   ,0   ,80  ,8001,1ee ,0   ,8000,100 ,83  ,1c1 ,80ff
1180 DATA   bd81,8d81,b1ff,82  ,c341,c3ff,f2  ,604f,67c ,7ce0,e007,77c ,bb07
1190 DATA   c7e0,e3bb,bbc7,1fe3,f839,39df,dffb,fb39,c707,ffe0,ffff,c7f7,40ef
1200 DATA   8238,ffbf,40fd,8338,bc10,ff32,ffff,bc90,33  ,78  ,c837,f8e1,1f7e
1210 DATA   e97d,f7ff,bb77,ffff,7dff,ffe9,77f7,ffbb,ffff,0   ,0   ,0   ,0
1220 DATA   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 18  ,10  ,800 ,f800,fff9,ffff,10ff,30  ,30d0,ff63,ffff,20  ,a000
1240 DATA 100 ,ffff,20e3,0   ,a0  ,ff00,c3ff,0   ,c000,300 ,8ff3,cff ,30
1250 DATA fedf,df03,6ffe,1806,c7d0,39f ,9fc7,806f,0   ,fedf,5f01,effe,c0
1260 DATA e000,902 ,220 ,601f,0   ,60  ,9807,ff3f,60  ,6000,704 ,ff9c,ff
1270 DATA 0   ,850 ,d707,ffff,c08 ,c8fe,ff1f,f3f7,3f01,ff7c,7fff,ffff,73
1280 DATA 7f1f,fff8,ff7f,7fff,6ff ,3f  ,ff87,8703,3ff ,0   ,0   ,0   ,0
1290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1300 DATA   18  ,10  ,0   ,ff00,ffff,ffff,7ff ,e0  ,fffe,fbff,ffff,fc07,fe00
1310 DATA   fff7,fffb,7ff ,ff  ,effe,ebff,ffff,fb07,fe80,ffef,fbfb,fff ,e0f1
1320 DATA   dffd,f77f,fff1,7b0f,fde0,ffde,7bf7,eff ,f03f,fdfd,f6ff,ff3f,7f0f
1330 DATA   fdb8,efbb,7ff7,fbf ,7cff,77fd,f79f,7fff,ff0f,fefc,7fcc,fff7,7fff
1340 DATA   feff,f3ff,80ff,ff3f,3f1f,fffe,ffff,c0e4,701 ,c4  ,ffff,fbff,ffff
1350 DATA   3a00,ff00,ffff,faff,ff  ,4   ,ffff,ffff,ffff,0   ,0   ,0   ,0
1360 DATA   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 18  ,10  ,3c00,ff00,ffff,c3ff,ff  ,7e  ,99ff,ffff,ffe1,9903,ffc0
1380 DATA ff99,81ff,3cff,3c3a,3afc,fc3f,3f22,7940,80c2,c139,61c0,43c1,3eba
1390 DATA 3a80,c33d,3da2,3b7c,80c2,c13b,23fc,40c1,fe79,3980,c0fd,fd61,ba43
1400 DATA 803e,3d3a,a2c3,7c3d,c23b,3b80,fcc1,c123,7940,80fe,fd39,61c0,43fd
1410 DATA 3eba,3a80,c33d,3da2,7f7c,80c2,c119,61fc,43c1,feff,7e80,c33d,3dc2
1420 DATA ff7f,83fe,c1ff,ffff,1fc1,e0c3,c3ff,ffe3,e3c3,0   ,0   ,0   ,0
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1440 DATA   18  ,10  ,0   ,ff30,f7ff,ffff,c7  ,c0  ,ffff,ffff,ff3f,ff03,ffc0
1450 DATA   ffff,fc  ,d3f ,6029,ffff,f2ff,9fd6,a519,ffb8,ffff,5ae6,2c47,2800
1460 DATA   1ff ,d3ff,d701,70  ,f82e,3f00,88  ,4011,200 ,f0  ,b01f,1d00,c0
1470 DATA   c002,700 ,20  ,4005,400 ,c0  ,8007,300 ,30  ,f00c,f00 ,c0  ,e03
1480 DATA   7000,fe  ,f07f,f00 ,ff73,ffc0,ffff,8c  ,3f  ,9476,ff9f,9fb7,2389
1490 DATA   0   ,ff30,f7ff,ffff,c7  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,0   ,0   ,0
1500 DATA   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 18  ,10  ,0   ,ff00,ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,ff00
1520 DATA ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,ff00,ffff,ffff,ff  ,0
1530 DATA ffff,ffff,ffff,0   ,ff00,ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0
```

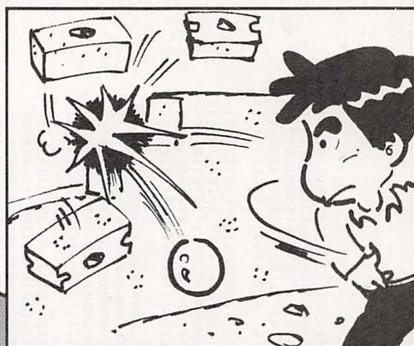
```
1540 DATA ff00,ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,ff00,ffff,ffff,ff
1550 DATA 0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,ff00,ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff
1560 DATA 0   ,ff00,ffff,ffff,ff  ,0   ,ffff,ffff,ffff,0   ,0   ,0   ,0
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1580 *MIZ:'════════ READ OF MAPS ════════
1590  DIM MP$(DI,11)
1600  FOR I=1 TO DI :FOR J=1 TO 11 :READ MP$(I,J)
1610  NEXT J :NEXT I :RETURN
1620  '*************** DATA OF MIZE
1630 DATA 11111111111111111111111111
1640 DATA 12000000000010000012001001 , 10111010111010111011101201
1650 DATA 10111012111000111011101001 , 10000010000010111002001011
1660 DATA 10111010111000111011101001 , 10111010111010111011101211
1670 DATA 10000210000010000011121001 , 11111111011111211111111011
1680 DATA 12000000000000000000000001 , 11111111111111111111111111
1690 DATA 11111111111111111111111111
1700 DATA 12000001000210000010002001 , 11110111010111010101111101
1710 DATA 10000001210000010200010001 , 10000001011101110100010001
1720 DATA 11121101000000000100000001 , 10000001011101110101101101
1730 DATA 10000000010000010000000001 , 10111011010111010100010011
1740 DATA 10000021020010000112111021 , 11111111111111111111111111
1750 DATA 11111111111111111111111111
1760 DATA 10111211100000211112111111 , 10100000010111111110111111
1770 DATA 11111011000000020000000021 , 10100000010111101110001111
1780 DATA 10001012100000011000001111 , 11100000010111101001010011 1
1790 DATA 11011011100000010110110011 , 10010001121111001110111021
1800 DATA 10101210100000011112111111 , 11111111111111111111111111
1810 DATA 11111111111111111111111111
1820 DATA 10000000000000000000000001 , 10101101010111111111110101
1830 DATA 10101001010111111111110101 , 10101011010111001111110121
1840 DATA 10101001010101101111110101 , 10121121212100101120000121
1850 DATA 10111111111110101111111101 , 10200000002000100000000021
1860 DATA 11111111111111111111111111 , 11111111111111111111111111
1870 DATA 11111111111111111111111111
1880 DATA 11111111111111111111111111 , 11111111111111111111111111
1890 DATA 11111111111111111111111111 , 11111111111111111111111111
1900 DATA 10000000000000000000000001 , 11111111111111111111111111
1910 DATA 11111111111111111111111111 , 11111111111111111111111111
1920 DATA 11111111111111111111111111 , 11111111111111111111111111
1930  '*********** DATA OF MUSICS
1940 DATA "T250V13O5A4A8A8G4G4E4E4G4G4A8A8A8A8G4E4D4C4D2A4A8A8G4G4E4E4C4C4D8E8D8
C8<A4>C4<A2>"
1950 DATA "T160 V12 O6 F16G16"
1960 DATA "T250 V13 O3 C32D32E32F32G32F32G32A32"
1970 DATA "T250 V13 O3 A32G32F32G32F32E32D32C32"
1980 DATA "T200 V10 O4 C16"
1990 DATA "T220 V13 O3 C16R16D16R16E16R16F16R16G16"
2000 DATA "T200 V13 O6 A4A8A8G4G4E4E4C4C2A16R8>C16<A16R8>C16R8<A1"
2010 DATA "T250 V13 O5 A4A8A8G4G4E4E4C4C4D8E8F8G8A2"
```

★　　★　　★　　★

★ぼくは，アウトランをやって少しすると，手や足から血がでてきた。それ以後，ぼくはゲームができない体になってしまった。(千葉県香取郡・**たころう14才**)……**【影：そこまで気合いを入れてやらなくてもいいのに…。】**

PC-9801シリーズ(N88(86) DISK BASIC)用

ブロックズシ



水谷　雅宏

★内容

よくあるブロックくずしですが，ドット単位で作ってあります。

★遊びかた

簡単です。ラケットを4と6で左右に動かして，ボールを打ち返してブロックをすべてくずしてください。

ボールは，12方向に移動します。

また，面は1～4面まであり，各面，ラケットの特徴がちがいます。

1面…普通のブロックくずし

2面…ラケットが左右二つになり，46で同時に動きますが，左のラケットは，画面左側のボールしか打てなくなります。

3面…ラケットが左右二つ，対称的に動きます。

4面…ラケットが一つになります。ただし，このラケットには加速がつきますので，一度動きだしたら，逆の方向のキーを押さないかぎり止まりません。また，同じ方向を押し続けると，加速して速く移動します。

★プログラムについて

オールBASICですが，98VMなどで，10MHzにしてゲームすると，速くて速くて，4面をクリアするのは，かなり大変でしょう。

60行の，Wがボールの数，Xが面です。Xは，1～4の範囲なら，変えても平気です。

やはり作っていて大変だったのは，ボールがブロックに当たったとき，どの方向から当たったかや，ラケットの動きと，ボールが左右どちらのラケットに当たったかとか，その後どの方向にはね返るかなどに苦労しました。ボールをもっと大きくしたかったのですが，スピードが落ちてしまうので，やめました。

ラケットの動きは，120～210行，ボールがラケットに当たるのは，260行～，壁に当たるのは300行～，ブロックに当たるのは320行～で，それぞれ調べています。

★最後に

題名だけで，つまらないと決めつけないで，ぜひ，遊んでみてください。

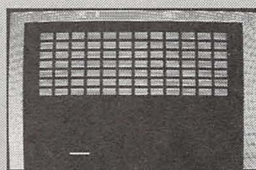
CHECKER FLAG

編：PC－9801シリーズではめずらしいショート・プログラムですね。

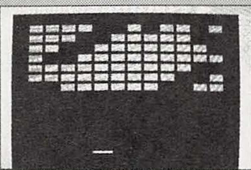
Dr.D：ふむ。面ごとにラケットの性格づけをしたのは，いいアイデアだな。

影：でも，ドットが動くのでは，見にくいし，迫力に欠けますよ。

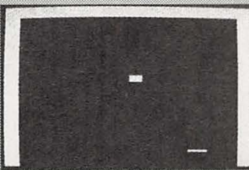
Dr.D：そうだな。せっかく作るのなら，ボールのキャラクターを作ってほしかったな。動きの面は，マシン語を使えば，リストも長くならず，16ビットの特徴をフルに引きだしてやれるゾ!!



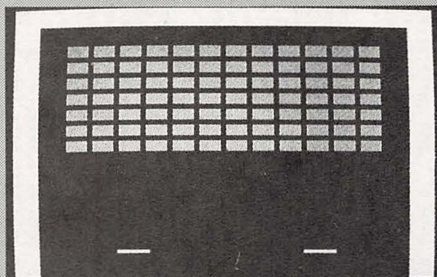
◀《写真1》ゲーム・スタート。ボールがドットだからむずかしいゾ



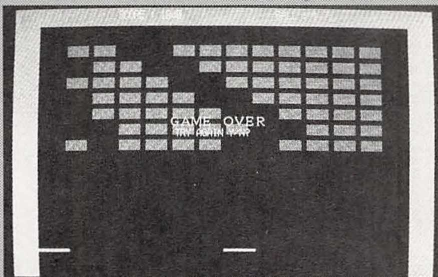
◀《写真2》こうやってブロックをくずしていけばいいのです



◀《写真3》最後の1個だ!!しかし，これがなかなかむずかしい



◀《写真4》これは2面。ラケットが二つになり中央のボールに注意



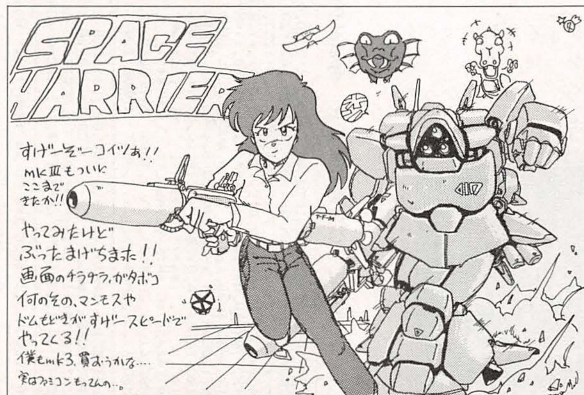
◀《写真5》ラケットが全部なくなるとゲーム・オーバーです

★ベーマガ大相撲開幕!!前のページのネタさんも，つぎのページのネタさんも見合って見合ってはっけよい，のこった!!（北海道札幌市・戦いの使者13才）……【編：これが本当の「他人のふんどしで相撲をとる」だね。】

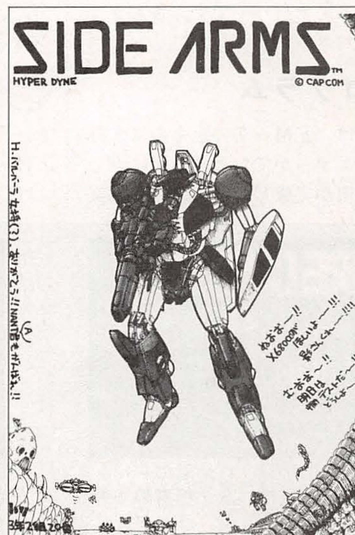
ブロックズシのプログラム・リスト

```
10 'ﾌﾞﾛｯｸ ｽﾞｼ
20 SCREEN 0:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM Y(19),Z(19)
30 RESTORE 430:Z(0)=48:Z(1)=2:FOR I=2 TO 19:Z(I)=-1:NEXT
40 Y(0)=48:Y(1)=2:FOR I=2 TO 19:Y(I)=0:NEXT
50 FOR I=0 TO 5:READ U(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ V(I):NEXT
60 CONSOLE ,,0:W=9:X=1:Y=0
70 LINE(0,0)-(639,199),6,BF:LINE(40,12)-(599,199),0,BF
80 FOR J=24 TO 96 STEP 12:FOR I=80 TO 540 STEP 40
90 LINE(I+4,J+2)-(I+35,J+9),X,BF:NEXT I,J:M=84:K=160
100 A=40:B=RND(1)+100:E=2:F=1:G=0
110 LOCATE 20,0:PRINT"SCORE :";Y:LOCATE 50,0:PRINT"BALL :";W
120 N=INP(&HE0):L=K:IF X=4 THEN 140
130 G=(N=239)-(N=191):K=K+G*8:ON X GOTO 160,170,190
140 G=G+(N=239)-(N=191):IF G>8 THEN G=8 ELSE IF G<-8 THEN G=-8
150 K=K+G
160 IF K<40 OR K>552 THEN K=L:GOTO 210 ELSE 210
170 IF K<40 OR K>272 THEN K=L
180 PUT@(L+280,180),Y,PSET:PUT@(K+280,180),Z,PSET:GOTO 210
190 IF K<40 OR K>272 THEN K=L
200 PUT@(592-L,180),Y,PSET:PUT@(592-K,180),Z,PSET
210 PUT@(L,180),Y,PSET:PUT@(K,180),Z,PSET
220 C=A:D=B:A=A+E:B=B+F:IF B>199 THEN 400
230 O=POINT(A,B):IF O=7 THEN 260
240 IF O=6 THEN 300 ELSE IF O=X THEN 320
250 PSET(C,D),0:PSET(A,B),6:GOTO 120
260 GOSUB 380:P=INT((A-K)/8):ON X GOTO 290,270,280,290
270 IF A>319 THEN P=INT((A-K-280)/8):GOTO 290 ELSE 290
280 IF A>319 THEN P=INT((A-592+K)/8)
290 E=U(P):F=V(P):B=179:PSET(C,D),0:GOTO 220
300 GOSUB 380:IF B<12 THEN 370
310 E=-E:A=C+E:PSET(C,D),0:GOTO 230
320 Q=INT(A/40):R=INT(B/12):LINE(Q*40,R*12)-(Q*40+40,R*12+12),0,BF
330 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:S=C-Q*40:T=(D-R*12)*2:M=M-1
340 Y=Y+X*10:LOCATE 27,0:PRINT Y:IF M=0 THEN 390
350 IF S<=T AND S<=24-T THEN 310
360 IF 40-S<=T AND 40-S<=24-T THEN 310
370 F=-F:B=D+F:PSET(C,D),0:GOTO 230
380 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
390 X=X+1:IF X=5 THEN 410 ELSE 70
400 W=W-1:IF W>0 THEN LOCATE 56,0:PRINT W:BEEP:PSET(C,D),0:GOTO 100
410 LOCATE 30,10:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 31,11:PRINT"TRY AGAIN Y/N?"
420 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 420
430 DATA -4,-4,-2,2,4,4,-1,-2,-2,-2,-2,-1
```


評…斉藤くんこれからもがんばってください（一同）



by　斉藤久典



評…20番君！メカイラストも盛りあがったゼ!!（影）

by　3年2組20番

★ぼくの友人の麻野君は，医者に「ガンじゃないでしょうか？」と相談して，「それはお気の毒に」と言われてしまった。（大阪府和泉市・西山　賢15才）……【影：医者にまで見はなされるとは，かわいそうな人だ。編：影さんは？】

S1用

移植版 FIRE（ファイヤー） CRACKER（クラッカー） Special!!

S.N-soft

⊙内容

ないよー！というのはうそで，空からふってくるクラッカーを取るという，感動的な内容です。これはベーマガ1984年4月号FM-7用の移植改良版です。

⊙遊びかた

デモ，じゃなかった，タイトルにもでてくるのでわかると思いますが，②④⑥⑧，または，AZ<>，またはジョイスティックで動く乗りものを動かして，クラッカーを拾います。

しかし，クラッカーを拾うだけではゲームになりません。クラッカーはカベにぶつかると，パンッ！とバクハツするのです（リ，リアルー!!ここがこのゲームの見どころ！）。

言うまでもないとは思いますが，そのバクハツに巻き込まれると1人死にます。3人死ぬとゲーム・オーバー。それと，クラッカーが下の町に落ちると即ゲーム・オーバーです。さぁガンバッてください。

⊙プログラム

はじめは，FM－7のをそのまま打ち込み，エラーがでたところだけ直して，S1用が完成しました。PUT文などを少し変えるだけですぐできました。FM－7のオール・ベーシックのプログラムなら，この方法ですべて動くでしょう。

しかし，このままではおもしろくないので，まず，バクハツをリアルにしました。おおっ！これだけでスゲーおもしろくなるなーと思ったので，いい気になって，すべてキャラを変えて，字をかっこよくして，タイトルをつけて…とやっていくうちに，むちゃくちゃ長いプログラムになってしまったので，わかりにくくなるのはしかたないことだと思い，プログラムをマルチステーメントの多用化にしました。

でも，ベーマガに載っているS1用のリストはほとんどすべてこうなってますね，みなさん，気をくばるようにしましょう（自分だって…）。

⊙裏技！

このゲームは裏技があります。しかも二つ！（はっきりいうとバグです）。そのうちの一つのヒントを教えてあげましょう。

ヒント：これは，ジョイスティックを持ってないとできない技です。

はい，これでおそらく一つはわかるのではないかと思います。

もう一つは，ジョイスティックを持ってない人でもできるので，みんなけんめいにさがしましょう。！わかったらOFなどでしらせてください。

⊙くだらん話

あ～あ，S1ユーザーでマシン語もろくに知らないのは僕だけだろうか…。はやくマシン語おぼえたいなぁ。S1の魅力は1Mバイトのメモリをマッピングして使うことだとよくいうし…。

また，S1で，はやりの多対応キー入力は五つぐらいのキーなら，IFでやるより，かえって遅くなります。僕

▲《写真1》あの森　巧尚君のFM－7版からの移植。S1特有の多対応キーになってる

▲《写真2》画面まん中の下に現れるのがキミの操作する乗りものだぞ

FIRE CRACKER speial!!のプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z :TP=100 :WIDTH 40 :CONSOLE 0,25,0 :PALETTE :SCREEN ,,1
110 RANDOMIZE(TIME) :DIM B0%(20),B1%(20),B2%(20),B3%(20)
120 DIM X(7),Y(7),VX(7),VY(7),KX(255,1),KY(255,1),ST(8,1)
130 FOR I=0 TO 3 :READ A,B,C :READ KX(A,0),KY(A,0) :KX(B,1)=KX(A,0)
140 KY(B,1)=KY(A,0) :ST(C,0)=KX(A,0) :ST(C,1)=KY(A,0) :NEXT :STRIG(1) ON
150 DATA &H8D,&HB8,1,0,-1 ,&HCD,&HC8,5,0,1 ,&HB7,&HC3,7,-1,0 ,&HBE,&HCC,3,1,0
160 CLS :COLOR ,,1 :FOR I=0 TO 8 :READ A$ :PRINT A$ :NEXT :GET@C(0,0)-(4,2),B1%
170 GET@C (0,3)-(4,5),B2% :GET@C(0,6)-(4,8),B3% :CLS :COLOR 7,,0
180 DATA"      "," ﾁﾑﾄﾞ "," ﾂﾒｷ "," ﾓﾖ ","ｴﾄﾔ◢8","ｵﾅﾕ◣畦","ｶﾆﾖ◥ ","ｷﾇﾗ◤ｶ","ｸﾈﾘ♥♠"
190 FOR I=&H21 TO &H7F :SYMBOL(2,1),CHR$(I),1,1,2,PSET
200 SYMBOL(1,1),CHR$(I),1,1,2,PSET :SYMBOL(0,0),CHR$(I),1,1,7,PSET
210 SYMBOL(1,0),CHR$(I),1,1,7,PSET :IMAGE(1,0),I :CLS :NEXT :GOTO 960
220 '---------------------------------------- START
230 PALETTE 1,0 :PAINT(0,0),1 :COLOR ,,1 :CLS 2 :T1$="          ▁▂▄ FIRE C"
240 T2$="RACKER ▄▂▁          " :FOR I=1 TO 20 :PLAY"T120B64" :LOCATE 0,23
250 PRINTRIGHT$(T1$,I); :PLAY"B64" :LOCATE 40-I,23 :PRINT LEFT$(T2$,I); :NEXT
260 LOCATE 40-I,23:PRINT LEFT$(T2$,I); :SC=0 :CH=3 :CN=3 :CR=50
270 '---------------------------------------- STAGE
280 W=0 :COLOR ,,1 :FOR I=0 TO 24 :W=W+1 :IF W<6 OR W>21 THEN 300
```

★影さんて，頭がいいんですね。とむやみにおだてる今日このごろです。いかがお過ごしでしょうか。司会の桂三枝でございます。（北海道函館市・**飴谷貴信13才**）……【**影：やあやあやあ，どうもどうもどうも。だーれだ。**】

は，このプログラムをＩＦから多対応にかえたら遅くなりました。くやしかったので，[A][Z][<][>]でもできるようにしたわけです。

⊙参考
ベーマガ1984年４月号71ページ

```
290 FOR J=1 TO 3 :LOCATE INT(RND(1)*36)+2,24 :PRINT"■"; :NEXT
300 LOCATE 0,24:PRINT "!"; :LOCATE 39,24:PRINT"!"; :NEXT
310 COLOR 5 :LOCATE 1,21 :PRINT" ┌┼^┌╱╲ ^┌┼  ^┌  ┌  ╱╲┼^";
320 LOCATE 1,22:PRINT"Ħ||||Ħ|┐|||||┌┘┘┣|^|  |┬|┐||||";
330 COLOR 6:LOCATE 0,23:PRINT"████████████████████████████████████████";
340 COLOR ,,1 :LOCATE 2,24 :PRINT"SCORE :";SC*10; :LOCATE 16,24
350 PRINT "FIRE :";CR; :LOCATE 28,24 :PRINT"CHANCE :";CH; :X=20 :Y=21 :F=0
360 VX=0 :VY=-1 :N=0 :FOR I=1 TO CN :X(I)=INT(RND(1)*36)+2 :Y(I)=0 :VX(I)=0
370 VY(I)=1 :NEXT :GOSUB 860
380 '---------------------------------------- MAIN
390 POKE &HFFE0,0 :K=PEEK(&HFFE0) :ST=STICK(1) :VX=KX(K,0)+KX(K,1)+ST(ST,0)
400 VY=KY(K,0)+KY(K,1)+ST(ST,1) :IF (VX=0)*(VY=0) THEN 440
410 P=SCREEN(X+VX,Y+VY) :IF P=46 THEN F=1 :GOTO 440
420 PLAY"E64" :IF P()0 AND P()32 THEN VX=0 :VY=0
430 IF Y+VY(1 THEN VY= 0
440 LOCATE X,Y :PRINT" "; :X=X+VX :Y=Y+VY :LOCATE X,Y :PRINT"♠";
450 IF F=1 THEN F=0 :GOTO 590
460 '---------------------------------------- CRACKERS!
470 N=N+1 :IF N)CN THEN N=1
480 P=SCREEN(X(N)+VX(N),Y(N)+VY(N)) :IF VY(N)=0 THEN 530
490 IF P=135 THEN 510 ELSE IF P=232 THEN 590 ELSE LOCATE X(N),Y(N):PRINT" ";
500 Y(N)=Y(N)+1 :LOCATE X(N),Y(N) :PRINT"."; :GOTO 380
510 BX=X(N)-2 :BY=Y(N)-2 :FL=0 :GOSUB 880 :IF Y(N)=22 THEN 710
520 IF FL=1 THEN 680 ELSE VX(N)=INT(RND(1)*2)*2-1 :VY(N)=0 :GOTO 380
530 IF P=33 THEN 560 ELSE IF P=135 THEN 570 ELSE IF P=232 THEN 590
540 LOCATE X(N),Y(N):PRINT" "; :X(N)=X(N)+VX(N) :LOCATE X(N),Y(N) :PRINT".";
550 GOTO 380
560 GOSUB 820 :VX(N)=-VX(N) :VY(N)=0 :GOTO 380
570 BX=X(N)-2 :BY=Y(N)-2 :FL=0 :GOSUB 880 :IF FL=1 THEN 680 ELSE VX(N)=0
580 VY(N)=1 :GOTO 380
590 '---------------------------------------- POINT
600 GOSUB 840 :PN=0 :FOR I=1 TO CN :IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN PN=I
610 NEXT :CR=CR-1 :SC=SC+5 :LOCATE 2,24 :PRINT"SCORE :";SC*10; :LOCATE 16,24
620 PRINT"FIRE :";CR; :IF CR=0 THEN 640
630 X(PN)=INT(RND(1)*36)+2 :Y(PN)=0 :VX(PN)=0 :VY(PN)=1 :GOTO 380
640 '---------------------------------------- CLEAR
650 FOR I=1 TO 200 :PLAY"E64" :COLOR I MOD 6+1 :LOCATE 15,12
660 PRINT "BOUNS 10000"; :NEXT :SC=SC+1000 :CR=50 :CN=CN+2 :IF CN)7 THEN CN=1
670 GOTO 270
680 '---------------------------------------- BOMB
690 FOR I=1 TO 100 :PLAY"E64" :LOCATE X,Y :PRINT CHR$(RND(1)*4+228); :NEXT
700 CH=CH-1 :LOCATE 28,24:PRINT "CHANCE :";CH; :IF CH)0 THEN 380
710 '---------------------------------------- GAME OVER
720 FOR J=1 TO 9 :BX=J+13 :BY=10 :GOSUB 930 :LOCATE J+15,12
730 PRINT MID$("GAME OVER",J,1); :NEXT :FOR J=1 TO 30 :GOSUB 820
740 FOR I=1 TO RND(1)*200+100 :NEXT :NEXT :GOSUB 790 :PALETTE 1,10
750 IF TP(SC THEN TP=SC
760 LOCATE 2,0:PRINT"T O P :";TP*10; :LOCATE 14,20 :PRINT"PUSH [S] KEY":TIM=0
770 TIM=TIM+1 :IF TIM=200 THEN 960 ELSE POKE &HFFE0,0 :KY=PEEK(&HFFE0)
780 IF (KY()&HBA)*(STRIG(1)=0) THEN 770 ELSE 220
790 '---------------------------------------- SOUND
800 SOUND 7,55 :SOUND 6,25 :SOUND 8,16 :SOUND 11,0 :SOUND 12,7 :SOUND 13,0
810 SOUND 6,15 :RETURN
820 SOUND 7,55 :SOUND 6,20 :SOUND 8,16 :SOUND 11,0 :SOUND 12,3 :SOUND 13,0
830 SOUND 6,10 :RETURN
840 SOUND 7,62 :SOUND 1,0 :SOUND 8,15 :FOR I=0 TO 255 STEP 20 :SOUND 0,I/2
850 NEXT :SOUND 7,63 :RETURN
860 SOUND 7,62 :SOUND 1,0 :SOUND 8,15 :FOR I=0 TO 249 :PALETTE 1,(I MOD 8)+7
870 SOUND 0,I/2 :NEXT :SOUND 7,63 :PALETTE 1,1 :RETURN
880 '---------------------------------------- BOMB!
890 PALETTE 1,15 :GOSUB 790 :GET@C(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0% :PUT@C(BX,BY),B3%
900 PALETTE 1,0 :IF SCREEN(X,Y)()232 THEN FL=1 :FOR I=1 TO 100 :NEXT
910 PUT@C(BX,BY),B2% :FOR I=1 TO 200 :NEXT :PUT@C(BX,BY),B1% :FOR I=1 TO 100
920 NEXT :PUT@C(BX,BY),B0% :PALETTE 1,1 :RETURN
930 '---------------------------------------- BOMB2
940 PALETTE 1,0 :GOSUB 820 :GET@C(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0% :PUT@C(BX,BY),B3%
950 PUT@C(BX,BY),B2% :PUT@C(BX,BY),B0% :RETURN
960 '---------------------------------------- FIRE CRACKER SPECIAL DEMO
970 PALETTE :PALETTE 1,0 :CLS 2 :PRINT :PRINT :COLOR 6,,0
980 COLOR 7:PRINT " ████████████████████████"
990 COLOR 6:PRINT " █ ██ █ ██ ██ ██ ██ █ ██"
1000 COLOR 6:PRINT " ████████████████████████"
1010 COLOR 2:PRINT " █ ████ █ ████ ██ ███ ██"
1020 COLOR 2:PRINT " █ █████████████████████";:COLOR 5:PRINT "SPECIAL!"
1030 PRINT :PRINT :COLOR 2 :PRINT SPC(26);"FROM S.N-Soft" :COLOR 7
1040 PRINT "┌KEY No1┐ ┌KEY.No2┐" :PRINT "|          |          |"
1050 PRINT "|  ┌┐  | |  ┌┐  |" :PRINT "|   |A|   | |   |B|   |"
1060 PRINT "|┌┐└┘┌┐| |┌┐└┘┌┐|" :PRINT "||(| + |)|| ||4| + |6||"
1070 PRINT "|└┘┌┐└┘| |└┘┌┐└┘|" :PRINT "|   |Z|   | |   |2|   |"
1080 PRINT "|  └┘  | |  └┘  |" :PRINT "└──────────┘ └──────────┘"
1090 COLOR 2:PRINT "        (JoyStickﾀｲｵｳ)" :PRINT :PRINT
1100 GOSUB 1120:COLOR 7:PRINT SPC(12);"HIT [SPACE] KEY";
1110 POKE &HFFE0,0 :IF (PEEK(&HFFE0)()&H80)*(STRIG(1)=0) THEN 1110 ELSE 220
1120 '---------------------------------------- IG SET
1130 IG$(&HB4)="0101010303030305","0000000000000000","0000000000000000"
1140 IG$(&HB5)="07070B0F1F1F1F1F","0000000000000000","0000000000000000"
1150 IG$(&HB6)="0000100882000101","0000000000000000","0000000000000000"
1160 IG$(&HB7)="006001033F9FFFFF","0000000000010723","0000000000000000"
1170 IG$(&HB8)="FF7F3F5F3F7FFFFF","130F0703031B070F","0000000000000000"
1180 IG$(&HC1)="00000000030F1F1F","0000000000000000","0000000000000000"
1190 IG$(&HC2)="3F7F7FFFFFFFFFFF","0000010002310301","0000000000000000"
1200 IG$(&HC3)="000000000000000F","0000000000000000","0000000000000000"
1210 IG$(&HC4)="FFFFFFFFFFFFFFFF","00010205030F2F1F","0000000001000503"
1220 IG$(&HC5)="FFFFFFFFFFFFFFFF","5F3F7FFFFFFF7FFF","0F171F0F970F3F5F"
1230 IG$(&HC6)="80402011190F0FFF","0000000000000004","0000000000000000"
1240 IG$(&HC7)="FFFFFFFFFFFFFFFF","8607073F7F7FFFFF","0000000000000001"
1250 IG$(&HC8)="FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFFFFFFFFFFFFFF","03275707173F0F3F"
1260 IG$(&HD1)="0000038FFFFFFFFF","0000000000000041","0000000000000000"
1270 IG$(&HD2)="FFFFFFFFFFFFFFFF","20847DFFFFFFFFFF","000000423D7E7E7E"
1280 IG$(&HD3)="000000000000FFFF","0000000000000000","0000000000000000"
1290 IG$(&HD4)="FFFFFFFFFFFFFFFF","008000E8FFFFFFFF","000000401B8FFFFF"
1300 IG$(&HD5)="FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFFFFFFFFFFFFFF"
1310 IG$(&HD6)="00000018BDFFFFFF","0000000000000000","0000000000000000"
1320 IG$(&HD7)="FFFFFFFFFFFFFFFF","0081FFFFFFFFFFFF","0000000000000000"
1330 IG$(&HD8)="FFFFFFFFFFFFFFFF","FFFFFFFFFFFFFFFF","EBF6FFFFFEFFFFFF"
1340 IG$(&HE1)="0000000080E0F0F0","0000000000000000","0000000000000000"
1350 IG$(&HE2)="F8FCFEFFFFFFFFFF","004000408084A0C0","0000000000000000"
1360 IG$(&HE3)="00000000000000F0","0000000000000000","0000000000000000"
1370 IG$(&HE4)="FFFFFFFFFFFFFFFF","00004080C2F4DEFC","000000000C0D0E4"
1380 IG$(&HE5)="FFFFFFFFFFFFFFFF","FCFEFFFFFFFFFFFF","F8E8F4F1FAFFF3F5"
1390 IG$(&HE6)="01020CFCFCF8F8FC","0000000000000000","0000000000000000"
1400 IG$(&HE7)="FFFFFFFFFFFFFFFF","0290D8F0F0F8F8F8","0200000000000000"
1410 IG$(&HE9)="FFFFFFFFFFFFFFFF","FCFCF8FCFCFEFEFF","00A040C08000C0C0"
1420 IG$(&HF4)="808080C0C0C0C0C0","0000000000000000","0000000000000000"
1430 IG$(&HF5)="E0E0E0E0F0F0F0F0","0000000000000000","0000000000000000"
1440 IG$(&HF7)="0000E0F0E0E0E0F0","0000000000000000","0000000000000000"
1450 IG$(&HF8)="F8F8FCFCFEFEFEFF","0000000000000000","0000000000000000"
1460 IG$(&H21)="1F3E7C3E1F3E7C3E","1122442211224422","0A1428140A142814"
1470 IG$(&H2E)="000000183C3C1800","0000000010000000","0000001838300000"
1480 IG$(&H87)="7FFFFFFFFFFFFFFE","7FFFFFFFFFFFFFFE","7FFFFFFFFFFFFFFE"
1490 IG$(&HE8)="3C7EFFE7E7FF7E3C","3C5ABDFFF7BD5A3C","3C58B8F8F8800000"
1500 RETURN
1510 REM ***************************************************************
1520 REM *****      [ S.N-SOFT  No.2  FIRE CRACKER SPECIAL !! ]      *****
1530 REM *****   STAFF                                               *****
1540 REM *****         GAME DESINER ..... ﾓﾘ ﾜﾝ                        *****
1550 REM *****         PROGRAMMER   ..... S.N-Soft                    *****
1560 REM *****         CHARRACTER   ..... S.N-Soft                    *****
1570 REM *****         SOUND        ..... ﾓﾘ ﾜﾝ                        *****
1580 REM *****         ADVIZER      ..... Naoyuki Takagi              *****
1590 REM *****       Ver 1.0  Sunday   1986  6/29   PM 12:30          *****
1600 REM *****       Ver 2.0  Saturday 1986  8/16   PM 12:36          *****
1610 REM ***************************************************************
1620 'SAVE PROGRAM
1630 MOTOR OFF,1 :D$="CAS0:" :SAVE D$+"FIRE" :PRINT "END"
```

★いらはい，いらはい，今日は影さんの大安売りだよ。ちょっと，そこいくつぐ美さん，どうですか，お安くしときますが。(神奈川県川崎市・ＦＸ－１15才)……【つぐ美：それじゃ，今晩のゴキブリのエサにしますわ。】

SC-3000(LEVEL-II)用

The flyer（ザ フライヤー）



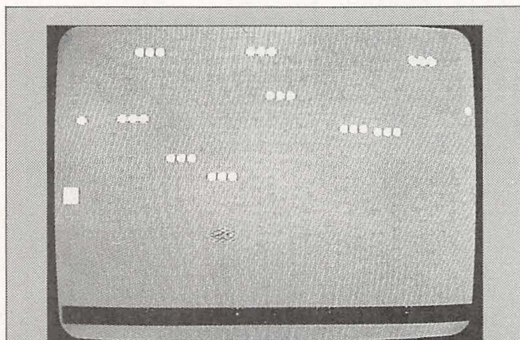
みきちゃん

内容

あなたはflyerとなって飛んでください。8回飛んでその平均を競ってください。

遊びかた

スペース・キーで機首をあげてください。そうするとスピードがあがり飛べます。しかし，ずっとあげていると失速してしまうので，キーを放して機首をさげて立て直してください。がんばれば214mまで飛べます。



▲《写真１》スペース・キーをうまく操作して，最長不倒距離をめざせ！

プログラムのしくみ

リストは二つにわかれています。**リスト１**で画面とキャラ定義で，**リスト２**がメインです。

また，スプライトを使ってます。GOSUB18がSPRITE０,（X，Y），Zのかわりです。

CHECKER FLAG

編：レベルIIで久々におもしろいゲームがきましたよ。

影：どれどれ。おっ，スペース・キーだけの単純な操作だけど，なかなか燃えるなあ。

編：指先の微妙な感覚を継続させるのがコツですね。最後のほうは精神力がものをいいますね。

Dr.D：平均距離と最長距離で競いあえるところがいいな。

最後に

このゲームで平均200mを越えたらうまいといえるでしょう。ちなみに私の最高は210mです。

《リスト１》画面とキャラ定義のプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:VPOKE15107,1
2 FORI=6144TO6167:READA$
3 VPOKEI,VAL("&h"+A$):NEXT
4 FORN=250TO253:READA$
5 PATTERNC#N,A$:NEXT
6 COLOR15,7,,7:CLS
7 COLOR,12,(0,180)-(255,191)
8 LINE(0,100)-(8,110),,BF
9 FORI=0TO10
10 CURSORRND(1)*256,RND(1)*100
11 PRINT"■■■":NEXT
12 FORI=0TO3:CURSORI*50+50,180
13 COLOR1:PRINTCHR$(250+I):NEXT
14 DATA 00,03,FC,01,F1,2E,C4,03
15 DATA 03,0C,31,C1,0E,F4,23,C0
16 DATA F0,0F,C0,31,A9,46,04,08
17 DATA 7040701060,90A8A8A890
18 DATA B8A0B888B0,E42A6A8AE4
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
1 CLS:FORI=1TO8:SCREEN2,2
2 X=0:Y=92:Z=.8:GOSUB18
3 IFINKEY$<>" "THEN3
4 IFINKEY$=" "THENZ=Z-(Z<2)/5:GOTO6
5 Z=.8
6 ONZ+1GOSUB15,16,17:GOSUB18
7 IFY<172THEN4
8 SCREEN1,1:CURSOR8,I*2-1
9 PRINTI;"ｶｲﾒ     ";X;"m"
10 CURSOR10,19:PRINT"Hit [CR] Key"
11 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN11
12 T=T+X:NEXT:CURSOR11,17
13 PRINT"ﾍｲｷﾝ";INT(T/8);"m"
14 FORN=0TO200:NEXT:END
15 X=X+1:Y=Y+1:RETURN
16 X=X+3:Y=Y+1:RETURN
17 X=X+2:Y=Y+4:RETURN
18 VPOKE15104,Y:VPOKE15105,X
19 VPOKE15106,Z:RETURN
```

★影さん，ぼくの家は電器屋です。どうかこのコーナーで，ぼくの家を宣伝してください。(広島市・テラオ電器 15才)……【編：もちろん電波新聞は読んでいるよね。影：読んでない場合は，私に電話をするように。】

SC-3000(LEVEL-Ⅲ)用

噴火(ふんか)を止(と)めろ



小松　正典

SC-3000

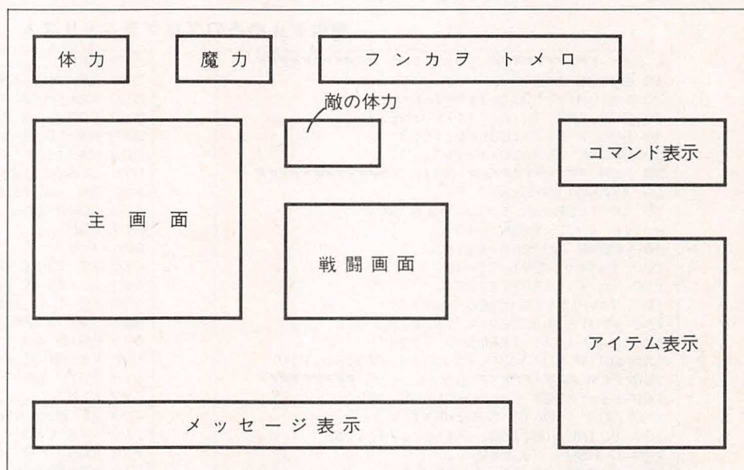
STORY

199×年，富士山が噴火した。このままでは日本は火山灰につつまれ，日がささなくなってしまう。そこであなたは無謀(むぼう)にも，1人で火口に入っていった。

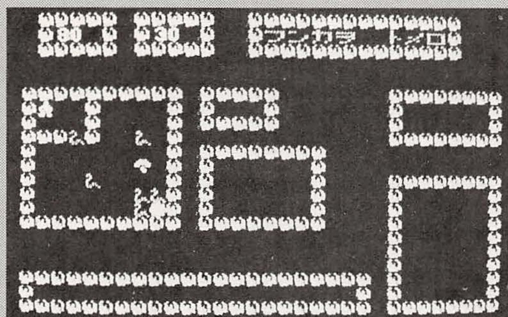
遊びかた

はじめに，第1図を見てください。主画面の左上にいるのがあなたです。カーソル・キーで上下左右に動きます。火に突っ込むと即死です。

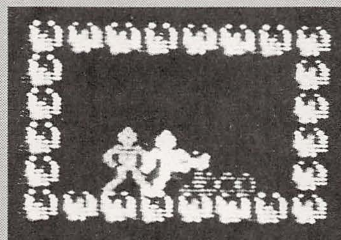
また，アイテムがあるところでスペース・キーを押すと，魔力によりアイ



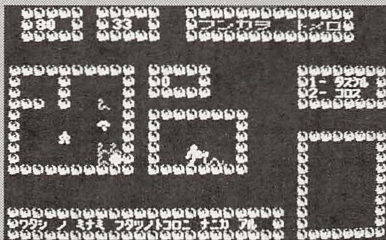
《第1図》画面構成の説明図



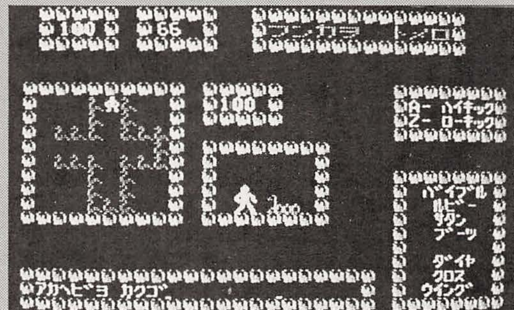
◀《写真1》火口には何が待ち受けるのか!? キミは噴火を止めることができるかな？



◀《写真2》これが戦闘画面だ。ローキックとハイキックを使いわけよう



▶《写真3》死にそうなヘビを助けると役に立つ情報が得られるゾ



▶《写真4》さあ，アカヘビとの対決だ。こいつは手ごわいゾ

★やったぜ編さん！　ファミスタを買って，5日目でドラサンズを優勝させたぞ！　胴上げシーンに感動しました。(愛知県名古屋市・やみのギルちゃん12才)……【編：ゲームでしか優勝が見れないこのさみしさ……。】

テムがでます。ないところだと魔力のムダ使いです。

カーソル・キーとスペース・キー以外のキー操作は，コマンド表示の場所にでます。

火口には火山ヘビと火山キノコがいます。火山ヘビに当たると戦闘です。ハイキックとローキックを使ってうまく倒してください。そうすると敵が助けてくれと哀願してきます。生かすも殺すもあなたしだい。助けてやれば情報を教えてくれるやつもいるし，殺せば魔力が回復します。

また，はじめのところで魔法を選ぶと，一撃でヘビは死にます。しかし，魔力はすごく使うし，情報をもってても教えてくれず死ぬので，できるだけしないほうがいいでしょう。

火山キノコに当たると体力が回復します。ただし，体力は100より上にはなりません。

穴に入ると下の階に行けます。何階まであるかは秘密です。

最後に

がんばって解いてください。エンディングは2種類あります。ゲームのコツはヘビから情報をたくさん得ることです。戦闘もコツさえつかめば簡単です。



噴火を止めろのプログラム・リスト

```
8 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ﾌﾝｶﾗ ﾄﾒﾛ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
10 GOSUB 1460
20 L=100:M=30:X=1:Y=1:R=0
30 FOR I=1 TO 8:I(I)=0:NEXT I
40 GOSUB 1320:GOSUB 1190
50 VPOKE &H38E0+X+Y*32,5
58 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ MAIN ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
60 I=ASC(INKEY$+"!")
70 IF I<28 OR I>32 THEN 60
80 IF I=32 THEN1040
90 VPOKE &H38E0+X+Y*32,1
100 X=X+(I=29)-(I=28)
110 Y=Y+(I=30)-(I=31)
120 V=VPEEK(&H38E0+X+Y*32)
130 VPOKE &H38E0+X+Y*32,5
140 L=L-I(3)-1:GOSUB 1320
150 ON V GOTO 60,250,310,770,60,810
158 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼ GAME OVER ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
160 K$="1E@J <]@^":GOSUB 1770
170 FOR I=0 TO 500:NEXT I
180 BLINE (8,168)-(168,174),,BF
190 CURSOR 40,168
200 PRINT "Replay [CR] key"
210 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 210
220 BLINE (192,112)-(240,174),,BF
230 VPOKE &H38E0+X+Y*32,0
240 RESTORE 2250:GOTO 20
248 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ｷﾉｺ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
250 K$="7I:@^ @M^Y?^":GOSUB 1770
260 FOR I=110 TO 300 STEP 10
270 SOUND 1,I,15
280 NEXT 1:SOUND 0
290 L=L+20:IF L>100 THEN L=100
300 GOSUB 1320:GOTO 60
308 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼ BATTLE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
309 REM ________ BATTLE ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ________
310 K$="C7@^ D^3=Y":GOSUB 1770
320 C$(1)="1- ｾﾝﾄｳ":C$(2)="2- ﾏﾎｳ"
330 GOSUB 1860
340 ON VAL(INKEY$) GOTO 360,700
350 GOTO 340
360 T=0:C=12:TI=30:N=10
370 C$(1)="A- ﾊｲｷｯｸ":C$(2)="Z- ﾛｰｷｯｸ"
380 GOSUB 1860:GOSUB 1830
389 REM __________ MAIN ______________
390 SPRITE 0,(104,112),0,15
400 SPRITE 1,(120,112),T+12,C
410 IF INKEY$="A" THEN SM=4:GOTO 450
420 IF INKEY$="Z" THEN SM=8:GOTO 450
430 T=T+4 AND 4
440 FOR I=0 TO N:NEXT I:GOTO 390
449 REM __________ ﾊﾝﾃｲ ______________
450 SPRITE 0,(112,112),SM,15
460 IF SM-4=T THEN 500
470 SOUND 4,0,15:L=L-5
480 GOSUB 1320:SOUND 0
490 GOTO 390
500 SOUND 5,0,15:TI=TI-10
510 GOSUB 1830:SOUND 0
520 IF TI=0 THEN 540
530 GOTO 430
539 REM __________ ｱﾄｼﾏﾂ ______________
540 IF V=6 THEN 870
550 K$="@IQ @=9C 8Z":GOSUB 1770
560 FOR I=0 TO 500:NEXT I
570 K$="D^3=Y":GOSUB 1770
580 C$(1)="1- ﾀｽｹﾙ":C$(2)="2- ｺﾛｽ"
590 GOSUB 1860
600 ON VAL(INKEY$) GOTO 620,750
610 GOTO 600
619 REM __________ ｼﾞｮｳﾎｳ ______________
620 T=0
630 IF X1=X AND Y1=Y THEN T=1
640 IF X2=X AND Y2=Y THEN T=2
650 IF T>0 THEN 680
660 K$="<O/@ @^O;Z@":GOSUB 1770
670 GOTO 60
680 K$=M$(R,T):GOSUB 1770
690 GOTO 60
699 REM __________ MAGIC ______________
700 IF M>9 THEN 740
710 K$="ON3 J B640>]":GOSUB 1770
720 FOR I=0 TO 500:NEXT I
730 K$="D^3=Y":GOSUB 1770:GOTO 320
740 M=M-13
749 REM __________ KILL ______________
750 K$="37^,O MK^J <]@^":GOSUB 1770
760 M=M+3:GOSUB 1320:GOTO 60
768 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ｱﾅ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
770 K$="1E@^ J2Y?^":GOSUB 1770
780 FOR I=1300 TO 1000 STEP -10
790 SOUND 1,I,15:NEXT I
800 SOUND 0:GOTO 40
808 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ENDING ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
809 REM ________ ｱｶﾍﾋﾞﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ________
810 K$="16MK^V 68:^":GOSUB 1770
820 IF I(6)=1 AND I(7)=1 THEN 860
830 K$="12CQ6^ @XE2IC^ J6^@@E2"
840 GOSUB 1770
850 FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO 160
860 C=9:T=0:TI=100:N=5:GOTO 370
869 REM ________ E N D I N G __________
870 K$="T/@ 16MK^& @5<@?^":GOSUB 1770
880 FOR I=0 TO 500:NEXT I
890 K$="L]6J P:^D 5;O/@":GOSUB 1770
900 FOR I=0 TO 500:NEXT I
910 IF I(8)=1 THEN 960
920 K$="<6< 1E@J 6:36W C^ZE6/@"
930 GOSUB 1770:FOR I=0 TO 500:NEXT I
940 K$="1E@J 6:3C^ 2/<.3 58/@"
950 GOSUB 1770:GOTO 990
960 K$="1E@J A<^.3F SD^X":GOSUB 1770
970 FOR I=0 TO 500:NEXT I
980 K$="<1¥>F8W<O<@D; %%%":GOSUB 1770
990 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1000 BLINE (8,168)-(160,175),,BF
1010 CURSOR 40,168:PRINT CHR$(17);
1020 PRINT "THE END";CHR$(16)
1030 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:END
1038 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼ ｱｲﾃﾑﾖ ﾃﾞﾛ! ▼▼▼▼▼▼▼▼
1039 REM __________ MAIN ______________
```

★山下先生が中国語であいさつしたら，「ミーハオ」……またつまらぬネタを考えてしまった。(福岡県大牟田市・来原正司15才)……【影：う～ん，完璧にこの性格が定着してしまったようだな。かわいそうに……。】

```
1040 IF M<5 THEN BEEP:GOTO 60
1050 M=M-5:T=0:GOSUB 1320
1060 IF IX=X AND IY=Y THEN 1080
1070 BEEP:GOTO 60
1080 ON R-5 GOTO 1130,1150,1170
1090 T=1
1100 IF T=0 THEN BEEP:GOTO 60
1110 K$=I$(R)+"& PB9@":GOSUB 1770
1120 I(R)=1:GOSUB 1390:GOTO 60
1129 REM ________ デ゛ルカナ? ____________
1130 IF I(2)=1 THEN T=1
1140 GOTO 1100
1150 IF I(1)=1 AND I(5)=0 THENT=1
1160 GOTO 1100
1170 IF I(4)=1 THEN T=1
1180 GOTO 1100
1188 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤ ツギ゛ノガ゛メン ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1190 FOR I=0 TO 7:READ A$
1200 FOR O=1 TO 4
1210 G=VAL("&h"+MID$(A$,O,1))
1220 GA=INT(G/4)
1230 VPOKE &H3900+I*32+O*2-1,GA
1240 GA=G AND 3
1250 VPOKE &H3900+I*32+O*2,GA
1260 NEXT O,I
1270 READ IX,IY:IZ=4:R=R+1
1280 IF R=8 THEN IZ=6
1290 VPOKE &H38E0+IX+IY*32,IZ
1300 READ IX,IY,X1,Y1,X2,Y2
1310 RETURN
1318 REM ◤◤◤ セイメイリョク ト マホウリョク ヒョウジ゛◤◤
1320 BLINE (16,24)-(40,32),,BF
1330 BLINE (64,24)-(88,32),,BF
1340 COLOR 15
1350 CURSOR 12,24:PRINT L
1360 CURSOR 60,24:PRINT M
1370 IF L<1 THEN GOTO160
1380 RETURN
1388 REM ◤◤◤◤◤◤◤ アイテム ヒョウジ゛ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1390 FOR I=1 TO 8
1400 IF I(I)=0 THEN 1450
1410 CURSOR 200,I*8+104
1420 FOR O=1 TO 6
1430 C=ASC(MID$(I$(I),O,1))+128
1440 PRINT CHR$(C);:NEXT O
1450 NEXT I:RETURN
1458 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ショキ セッテイ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1459 REM __________ キャラ セッテイ ____________
1460 SCREEN 2,2:COLOR 9,1,,1:CLS
1470 FOR I=251 TO 255:READ C$
1480 PATTERN C#I,C$:NEXT I
1490 FOR I=0 TO 128 STEP 64
1500 CURSOR 0,I:PRINT "町"
1510 NEXT I
1520 FOR I=16 TO 40 STEP 8
1530 READ C:COLOR C
1540 CURSOR I,64:PRINT CHR$(250+I/8)
1550 NEXT I
1560 COLOR 8:CURSOR I,64:PRINT "웃"
1570 FOR I=14592 TO 14599
1580 VPOKE I,32:NEXT I
1590 VPOKE 14336,32:VPOKE 14848,32
1600 FOR I=0 TO 19:READ S$
1610 PATTERN S#I,S$:NEXT I
1619 REM __ ガ゛メン セッテイ + ヘンスウダ゛イニュウ __
1620 FOR O=0 TO 8
1630 READ X1,Y1,X2,Y2
1640 FOR I=X1 TO X2
1650 VPOKE &H3800+I+Y1*32,0
1660 VPOKE &H3800+I+Y2*32,0
1670 NEXT I:FOR I=Y1 TO Y2
1680 VPOKE &H3800+I*32+X1,0
1690 VPOKE &H3800+I*32+X2,0
1700 NEXTI,O:FOR I=1 TO 8
1710 READ I$(I):NEXT I
1720 FOR I=1 TO 8:FOR O=1 TO 2
1730 READ M$(I,O):NEXT O,I
1740 CURSOR 120,24:PRINT CHR$(17);
1750 PRINT "フンカラ トメロ";CHR$(16)
1760 MAG 1:RETURN
1768 REM ◤◤◤◤ アンゴ゛ウ カイド゛ク + ヒョウジ゛ ◤◤◤
1770 BLINE (8,168)-(168,174),,BF
1780 CURSOR 8,168
1790 FOR I=1 TO LEN(K$):BEEP 1
1800 C=ASC(MID$(K$,I,1))+128
1810 PRINT CHR$(C);:BEEP 0
1820 NEXT I:RETURN
1828 REM ◤◤◤◤◤ テキ タイリョク ヒョウジ゛ ◤◤◤◤◤◤◤
1830 BLINE (96,64)-(120,72),,BF
1840 CURSOR 90,64:PRINT TI
1850 RETURN
1858 REM ◤◤◤◤◤◤◤ コマンド゛ ヒョウジ゛ ◤◤◤◤◤◤◤◤
1860 BLINE (192,64)-(247,79),,BF
1870 FOR I=1 TO 2
1880 CURSOR 192,I*8+56:PRINT C$(I)
1890 NEXT I:RETURN
1898 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ DATA ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1899 REM __________ キャラ DATA ____________
1900 DATA 4884D6F6FE7E7800
1910 DATA 3C7EFFE7181C0C00
1920 DATA 60F03060C0DCFE73
1930 DATA 187E7EFFFF7E7E18
1940 DATA 18183C5A5A242466
1950 DATA 11,12,15,15
1960 DATA 0C1E1E0C3F7FDEDE,6E1E1B1B316
0C0E0,000000000080C0C0,6000008080C0C0E
0
1970 DATA 000C1E1E0C3F7F6F,6FCF0C0C181
83038,000000000080C43C,FCC000000000000
0
1980 DATA 0000000C1E1E0C3F,7F6F6FCF2F7
CDCE8,0000000000000080,C0606000C4FC3C0
0
1990 DATA 00000000003058F8,18181818191
90F06,0000000000000000,000060F099990F0
6
2000 DATA 0000000000000000,0000060F3D5
9F800,0000000000000000,0000060F9999F06
0
2009 REM __________ ガ゛メン DATA ____________
2010 DATA  1, 2, 5, 4, 7, 2,11, 4
2020 DATA 11, 7,15, 9, 0, 7, 9,16
2030 DATA 11,11,18,16,23, 7,30,10
2040 DATA 23,13,30,22, 0,20,21,22
2050 DATA 14, 2,27,4
2059 REM __________ アイテム DATA ____________
2060 DATA "J^2L^Y"," YK^O "," ;@]  "
2070 DATA " L^OB ","C^K^Y "," @^2T "
2080 DATA " 8[=  ","32]8^ "
2089 REM __________ アンゴ゛ウ DATA ____________
2090 DATA "¥@< I PEP L@BID:[F EF6 1Y"
2100 DATA "162 MK^& @5>J^ L]6J 5:OY"
2110 DATA"C^]J <]L^]<,I OO8& 6]>2;>V"
2120 DATA "D/CJ29E2 12CQS 1Y"
2130 DATA "C^-1Y @^]<^.] FA-32<["
2140 DATA "SDI2A 6^ 8;2"
2150 DATA "3=^O7I A-3<]6^ 1T<2"
2160 DATA"C^-1Y@^]<^.]I 12CQJ KBV3@^"
2170 DATA "J<^RFSD^Z"
2180 DATA"<^.39]& P@;E2DC^E2 12CQS1Y"
2190 DATA "::6^ C^-1Y @^]<^.]@^V"
2200 DATA "::6W 2AJ^] D52D:[F EF61Y"
2210 DATA "S32/62 <@F 162MK^6^ 2Y"
2220 DATA "SDRY SIJ=8^?J^F"
2230 DATA"32]8^&S/CE9ZJ^A<^.3FSD^ZE2"
2240 DATA "<^-3<^I O]E6F%%%"
2249 REM __________ MAP DATA ____________
2250 DATA 5455,5455,0C5D,5555
2260 DATA 5559,5755,555F,555D
2270 DATA 8,8,4,8,4,6,7,3
2280 DATA D155,5156,4115,1111
2290 DATA 4105,D517,5515,7555
2300 DATA 4,1,6,3,1,6,8,6
2310 DATA 7575,5DD5,5755,7FF5
2320 DATA 5655,7FF5,5755,5555
2330 DATA 4,8,4,1,2,1,6,1
2340 DATA 55D5,4001,4541,CC53
2350 DATA 4401,45D1,4011,5515
2360 DATA 6,4,5,4,1,4,8,4
2370 DATA 5D55,5D55,5D55,9D55
2380 DATA 5D55,9D55,5D55,5D55
2390 DATA 1,5,6,4,3,4,3,1
2400 DATA D417,4550,4015,5501
2410 DATA 4355,0512,4412,54D1
2420 DATA 1,7,8,8,8,1,1,1
2430 DATA D417,4550,4015,5501
2440 DATA 4355,0512,4412,54D1
2450 DATA 1,5,6,8,4,5,5,8
2460 DATA 5775,5775,7F7F,7557
2470 DATA 7F7F,5775,5775,57F5
2480 DATA 5,1,5,4,2,5,4,2
2490 REM ▌_________________________▐
         _ フンカラ トメロ   by  M.Komatsu _
         ▌_________ 8460 Byte _________▐
```


★クイズ：たこやき，教科書，モグラ，トマト，編さんの共通点は何でしょうか？（千葉県木更津市・原田 淳 14才）……【影：たこやきは，しょう油味のほうが好きなんだけどな。つぐ美：すぐ話をそらすんだから！】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

チャオの伝説①

奇跡(きせき)の品物(しなもの)

～ミラクル・アイテム～



小川 真太郎

遊戯方法

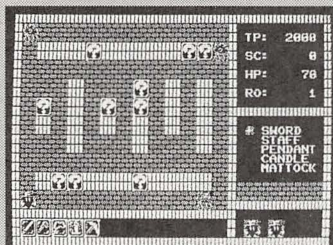
2468で『チャオくん』を操作して，カードゲームの神経衰弱の要領で?の中身をそろえましょう。失敗すると閉じてしまうけど，ピタリ当たると『奇跡』が起こります（内容は**第1表**を見てみよう）。

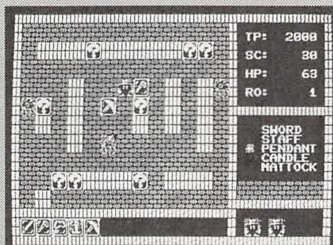
また最後にそろえた品物はストックされ，好きなときに使えるようになります。ただし13個までしかストックされないので，気を付けましょう。

それから敵には2種類あって，目玉がいっぱいあるヤツは，壁を壊して近づいてくるので注意！　もちろん，こいつらと接触したり，HPが0になったりすると，死んじゃいます。HPは壁を押すと2，壊すと4減ります（壁は常時押すことができますが，壊すには『つるはし』が必要です！）。

《第1表》品物の紹介

剣	Sword ……	無敵，敵を殺すと100点
杖	Staff ……	時間を停止させられる
首飾り	Pendant …	HPが減らなくなる
ろうそく	Candle ……	?の中身をのぞける
つるはし	Mattock …	壁を壊せるようになる



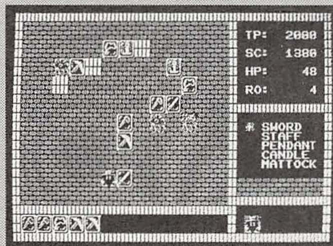


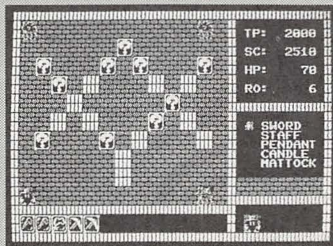
▲《写真1》左下に現れるのが自分だ！神経衰弱の要領で?ボックスをすべてあけてください

▲《写真2》それ！おっと残念，この?ボックスはこの品物か！よーく覚えておくんだぞ

▼《写真3》やったー，この調子で?ボックスをすべてあける。最後に取った品物は下にストックされる

▼《写真4》6面です。うまく品物を使っていないと，面が進むにつれてつらくなる





注意事項

ストックされている品物は，右にあるカーソルがその品名を示しているときにスペース・キーを押すことにより使えます。

スコアは敵をつぶすと20，壁を壊すと10(敵が壊してもポイント)，ラウンド・クリアすると，残りHP×10点です。

ラウンドは30まであります。また，ゲーム・スピードが遅いと感じる人は，400行のPAUSE1を消してください。

だれか移植お願いします。

●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力し，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。

CHECKER FLAG

編：Dr.，このゲームはすごいですよ。

Dr.D：グラフィックがキレイだな。しかもリアルタイム・ゲームで頭も使う。PCGのおかげなわけだ。

編：ということは，移植される機種はかぎられてしまいますね。

Dr.D：S1には安易に移植できるだろう。でも，グラフィックの表示だけマシン語にすればいいのだ。

★わたし，思うんです。かりあげ君と影さん，そっくり！もしかして，兄弟では？（千葉市・WINGMAN15才）……【影：ところがどっこい，私はコボちゃんに似てるといわれたのだ。編：結局，同じってことじゃない。】

```
100 REM ■■■■■■■■■■■■■■||| STREAM ORIGINAL |||■■■■■■■■■■■■■■
110 INIT:WIDTH 40:CLEAR:DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:RANDOMIZE:TP=200
120 DIM R$(30),P(14,11),F$(18):TEMPO 2000:PLAY"V13"
130 FOR I=0 TO 18:READ A$,B$:F$(I)=A$+"←←↓"+B$:NEXT:CL$=F$(18):Z$="0000000"
140 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||   PCG SETTING   |||■■■■■■■■■■■■■■
150 RESTORE 1190:FOR I=0 TO 36:READ D$:DEFCHR$(I+178)=HEXCHR$(D$):NEXT
160 FOR I=32 TO 90:A$="":C$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
170 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:FOR K=0 TO 2:B$=A$:MID$(B$,3-K)=CHR$(0)
180 MID$(B$,5+K)=CHR$(0):C$=C$+B$:NEXT:DEFCHR$(I)=C$:NEXT
190 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T A R T    |||■■■■■■■■■■■■■■
200 RESTORE 1190:FOR I=0 TO 4:READ DI$(I):NEXT:DEFCHR$(177)=HEXCHR$(DI$(4))
210 CGEN 1:CLS:RESTORE 1570:FOR I=1 TO 30:READ R$(I):NEXT
220 LINE(0,0)-(39,24),"カ",BF:LINE(28,1)-(38,9)," ",BF:SC=0:RO=1:LE=3
230 LINE(28,11)-(38,19)," ",BF:LINE(28,21)-(38,23)," ",BF:FOR I=0 TO 4:R(I)=1
240 READ A$:LOCATE 31,12+I:PRINT A$;:NEXT:GOSUB 1090:A$="←←←←←←←←←←↓↓"
250 LOCATE 29,2:PRINT USING"TP:#####0";TP;:PRINT A$;"SC:      0";A$;"HP:     70";
260 PRINTA$;"RO:      1";:LOCATE 29,22:PRINT "ｷｸ ｷｸ←←←←←↓ｹｺ ｹｺ   ":R=5
270 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=7:NEXT J,I:ES=0:LOCATE 29,12:PRINT "ｵ";
280 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T A G E    |||■■■■■■■■■■■■■■
290 LINE(0,0)-(27,21),"カ",BF:LINE(1,1)-(26,20),"ｲ",BF:LINE(28,18)-(38,19),"ｲ",B
300 LOCATE 36,6:PRINT "70";:FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:P(I,J)=0:NEXT J,I
310 FOR I=0 TO 10:A$=BIN$(VAL("&H"+MID$(R$(RO),I*2+1,2))):B=8-LEN(A$)
320 B$=LEFT$(Z$,B)+A$:FOR J=1 TO 8:LOCATE I*2+3,19-J*2:A=VAL(MID$(B$,J,1))
330 P(I+2,10-J)=A:PRINT F$(A);:NEXT J,I:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1
340 X=INT(RND*11)+2:Y=INT(RND*8)+2:IF P(X,Y)<>1 THEN 340 ELSE FX(I,J)=X
350 FY(I,J)=Y:P(X,Y)=I+2:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(7);:NEXT:FZ(I)=0:NEXT
360 X=1:X(0)=1:X(1)=13:X(2)=13:Y=10:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=10:OS=0:OP=0:MF=0:BI=1
370 LI=700:LOCATE 1,19:PRINT F$(8);:FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I)*2-1,Y(I)*2-1
380 PRINT F$(I+9);:P(X(I),Y(I))=8+I:NEXT:FOR I=0 TO 4:FZ(I)=0:NEXT:TEMPO 2000
390 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    Y   O   U    |||■■■■■■■■■■■■■■
400 PAUSE 1:IF STRIG(0) THEN 780 ELSE I=STICK(0):VX=(I=4)-(I=6):VY=(I=8)-(I=2)
410 W=1:IF VX=0 AND VY=0 THEN 440 ELSE L=X+VX:M=Y+VY:S=P(L,M):IF S=7 THEN 440
420 IF S>0 AND S<7 THEN 610 ELSE LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(0);
430 LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(8);:X=L:Y=M:IF S<>0 THEN S=S-8:GOTO 980
440 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    E N E M Y    |||■■■■■■■■■■■■■■
450 LI=LI-MF*BI:LOCATE 36,6:PRINT USING "##";LI/10:IF LI<5 THEN 980 ELSE MF=1
460 W=0:Z=(Z+1)MOD 6:IF Z MOD 3=0 THEN 530
470 IF FZ(1)>0 THEN PAUSE 1:GOTO 390 ELSE ON Z+1 GOTO 500,500,580,500,500,580
480 P(L,M)=0:P(U,V)=S+8:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0);:LOCATE U*2-1,V*2-1
490 PRINT F$(S+9);:X(S)=U:Y(S)=V:IF X=U AND Y=V THEN 980 ELSE 390
500 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||   GREEN ROPER   |||■■■■■■■■■■■■■■
510 S=Z MOD2:L=X(S):M=Y(S):IF RND>.5THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y-M)
520 P=P(U,V):IF P>0 THEN 390 ELSE 480
530 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    USE ITEM     |||■■■■■■■■■■■■■■
540 LOCATE 29,ES+12:PRINT " ";:ES=(ES+1)MOD 5:LOCATE 29,ES+12:PRINT "ｵ";
550 IF FZ(ES)=0 THEN 440 ELSE FZ(ES)=FZ(ES)-1:IF FZ(ES)>0 THEN 440
560 FOR I=0 TO 5:LOCATE ES*2+28,18:PRINT F$(ES+2):PLAY"O6C6B":LOCATE ES*2+28,18
570 PRINT F$(0);:PLAY "CB":NEXT:S=ES:ON ES+1 GOTO 440,440,850,440,440
580 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||   GRAPE HEAD!   |||■■■■■■■■■■■■■■
590 S=2:L=X(S):M=Y(S):IF RND>.5 THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y-M)
600 P=P(U,V):IF P>1 THEN 390 ELSE IF P=0 THEN 480 ELSE L=U:M=V:GOTO 650
610 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||     P U S H     |||■■■■■■■■■■■■■■
620 IF S>1 THEN 720 ELSE U=L+VX:V=M+VY:P=P(U,V):IF P>0 AND P<8 THEN 650
630 P(L,M)=0:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0);:LOCATE U*2-1,V*2-1:PRINT F$(1);
640 PLAY "O4G2BABG":P(U,V)=1:MF=20:K=2:IF P>7 THEN 680 ELSE GOTO 440
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    B R E A K    |||■■■■■■■■■■■■■■
660 IF FZ(4)=0 AND W=1 THEN 440 ELSE MF=40*W:K=1:A$="O6E2FGAB":A=4:B=0:C=-1
670 GOSUB 1150:P(L,M)=0:GOSUB 1140:ON W+1 GOTO 390,440
680 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||   ENEMY DEAD!   |||■■■■■■■■■■■■■■
690 L=INT(RND*12)+1:M=INT(RND*9)+1:IF P(L,M)>0 OR ABS(X-L)<2 THEN 690
700 PLAY"O4C4DEFGADCF":A$="O2F5GAB":A=0:B=4:C=1:GOSUB 1150:LOCATE L*2-1,M*2-1
710 PRINT F$(P+1):X(P-8)=L:Y(P-8)=M:P(L,M)=P:GOSUB 1140:GOTO 440
720 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||     O P E N     |||■■■■■■■■■■■■■■
730 PLAY "O5C3BGDAG":LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(S);:P(L,M)=7
740 IF OP=0 THEN LX=L:LY=M:OP=1:ST=S:GOTO 440 ELSE IF ST=S THEN 770
750 PLAY"O3B8GCG":LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(7);:LOCATE LX*2-1,LY*2-1
760 PRINT F$(7);:P(L,M)=S:P(LX,LY)=ST:OP=0:ST=0:GOTO 440
770 PLAY"O7C5FGED":OP=0:FZ(S-2)=3:OS=OS+1:IF OS=5 THEN 940 ELSE S=S-2:GOTO 800
780 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T R I G    |||■■■■■■■■■■■■■■
790 IF R(ES)<1 THEN 440 ELSE R(ES)=R(ES)-1:R=R-1:GOSUB 1090:FZ(ES)=3:S=ES
800 LOCATE S*2+28,18:PRINT F$(S+2);:ON S+1 GOTO 810,830,850,870,920
810 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S W O R D    |||■■■■■■■■■■■■■■
820 TEMPO 200:PLAY"O6+C3BAB+CB+C6":TEMPO 2000:GOTO 440
830 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||    S T A F F    |||■■■■■■■■■■■■■■
840 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:PALET 0,7*(1-J):PLAY"O6B3GEC":NEXT J,I:GOTO 440
850 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||     PENDANT     |||■■■■■■■■■■■■■■
860 BI=0:IF FZ(S)=0 THEN BI=1:GOTO 440 ELSE PLAY"O5C9CFGAAGF":GOTO 440
870 REM ■■■■■■■■■■■■■■|||   C A N D L E   |||■■■■■■■■■■■■■■
```

Ｘ1シリーズ

★ある夜の編集室。**影**：さあ，今日は徹夜で仕事するぞっ！……ピシュー，ピシュー，ブルル，それっ，くぬっ，どうだまいったか，ハァハァ……ＺＺｚ…。(北海道上川郡・**ロマンシア15才**)……**【編**：これだもの。**】**

```
880 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:IF P(FX(I,J),FY(I,J))=7 THEN 910
890 LOCATE FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:PLAY "O6G4FC"
900 PRINT F$(I+2);:PAUSE 7:LOCATE FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:PRINT F$(7);
910 NEXT J,I:LOCATE 34,18:PRINT F$(0);:FZ(3)=0:GOTO 390
920 REM ■■■■■■■■■■■■||||||     MATTOCK     ||||||■■■■■■■■■■■■
930 TEMPO 200:PLAY"O6A3ADFGFED":TEMPO 2000:GOTO 440
940 REM ■■■■■■■■■■■■||||||    C L E A R    ||||||■■■■■■■■■■■■
950 TEMPO 200:PLAY"V13O4C3EDFEGFABBAB+C+C+C:V10O5+C3BAGFEDCEFGA+C+C+C":RO=RO+1
960 IF RO=31 THEN 1040 ELSE LOCATE 36,8:PRINT USING "##";RO;:TEMPO 2000:K=LI/10
970 GOSUB 1140:IF R>12 THEN 280 ELSE R(S-2)=R(S-2)+1:R=R+1:GOSUB 1090:GOTO 280
980 REM ■■■■■■■■■■■■||||||     O  U  T     ||||||■■■■■■■■■■■■
990 IF FZ(0)=0 OR LI<1 THEN X=X*2-1:Y=Y*2-1:GOTO 1010
1000 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(8);:P=S+8:P(X,Y)=0:K=10:GOTO 680
1010 FOR I=0 TO 11:LOCATE X,Y:PRINT F$((I MOD2)*4+8);:PLAY"O5C7DE":NEXT:LE=LE-1
1020 TEMPO 160:A$="F3CDCDEDCF7":PLAY "V12O4"+A$+":V10O3"+A$
1030 IF LE=0 THEN 1040 ELSE LOCATE 26+LE*3,22:PRINT CL$;:GOTO 280
1040 REM ■■■■■■■■■■■■||||||    GAME OVER    ||||||■■■■■■■■■■■■
1050 FOR I=0TO9:PAUSE1:LINE(I+1,I+1)-(26-I,20-I),"ｱ",B:NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC
1060 LOCATE 9,8:PRINT "GAMEｲｲOVER";:LOCATE 7,13:PRINT "HITｲSPACEｲKEY!"
1070 FOR I=0 TO 3:DEFCHR$(177)=HEXCHR$(DI$(3-I)):PAUSE 3:NEXT
1080 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 1080
1090 REM ■■■■■■■■■■■■||||||    S T O C K    ||||||■■■■■■■■■■■■
1100 TEMPO 2000:LINE(1,22)-(26,23)," ",BF:S=0:FOR I=0 TO 4:IF R(I)=0 THEN 1120
1110 FOR J=1 TO R(I):S=S+1:LOCATE S*2-1,22:PRINT F$(I+2):PLAY "O6C2DEFGA":NEXT
1120 NEXT:RETURN
1130 REM ■■■■■■■■■■■■||||||     S  U  B     ||||||■■■■■■■■■■■■
1140 SC=SC+K:LOCATE 32,4:PRINT USING "#####";SC;:RETURN
1150 FOR I=A TO B STEP C:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(I+13);:PLAY A$:NEXT:RETURN
1160 REM ■■■■■■■■■■■■|||||| CHARACTER DATA. ||||||■■■■■■■■■■■■
1170 DATA ｲｲ,ｲｲ,ｶｶ,ｶｶ,ﾅﾆ,ﾇﾈ,ﾉﾊ,ﾋﾈ,ﾌﾍ,ﾎﾈ,ﾏﾐ,ﾑﾒ,ﾓﾔ,ﾕﾖ,ﾁﾂ,ﾃﾄ,ｷｸ,ｹｺ,ｽｾ,ｿﾀ,ｽｾ,ｿﾀ
1180 DATA ｻｼ,ｿﾀ,ｲｲ,ｷｸ,ｲｲ,ｲｲ,ｳｳ,ｳｳ,ｴｴ,ｴｴ,ｵｵ,ｵｵ,ｶｶ,ｶｶ,"  ","  "
1190 REM ■■■■■■■■■■■■||||||    PCG DATAS    ||||||■■■■■■■■■■■■
1200 DATA 2A552A00A255A20000000000000000000000000000000000
1210 DATA 2A553A38B255A20000000010000000000000103810000000
1220 DATA 2A553A7CB255A20000001038100000000010107C10100000
1230 DATA 3A553AFEBA55B2000010107C10100000101038FE38101000
1240 DATA EEEEEEEEEEEEEE00EE88888888880000EECCCCCCCCCC8800
1250 DATA A857A607BE408202000707003F000200000604002A000202
1260 DATA A8C508C00002454200F0F000FE0040000008000000004040
1270 DATA A240F070A044BE0020406060000030002040707020043E00
1280 DATA 4201070B02103E000201060A001030000201070B02103C00
1290 DATA 246C000144CC0008366D493766DD99660024000100440000
1300 DATA 08B07040E40C00000018B464DE9D69060040100040040090
1310 DATA 2A73220020C2000100220000038604030126484880828040
1320 DATA 2A553200028780002004100000828000E00418600C120201
1330 DATA 28540A00E215801400000800400000141029282444422214
1340 DATA 0B452202A21420440100000220000044 0110CC2221418244
1350 DATA 7FC79FBFFFFCFEBD68C0879FBC30B8107FC0879FBCB8BC98
1360 DATA FFC7F2FAFE3EFCFA000080E0301030E0FC06C2F23A1A3AF2
1370 DATA 9B83818383C1F7C001810001010000008181808181C07F00
1380 DATA F28082C0C28448010000000000000000820202828206FC00
1390 DATA 7FC09AB0A080819368C09820A00081127FC09AB0A0808183
1400 DATA FF071A3A72E2C282000018204080000 0FC061A3262C28202
1410 DATA A79E84A080C0FBC02418183D22000000868C80B0B0C07F00
1420 DATA 0202081AB00448010000000000000000000202020206FC00
1430 DATA 7FC098B1A182A48568C09821A10307067FC098B1A082A084
1440 DATA FF07E2920A824A320000E0F0B8783000FC06C20202020202
1450 DATA 8A9488B080C0FFC00C18102000000000808080A080C07F00
1460 DATA 7FC08F9998B0B1B768C08691902001247FC08E9190A0A1A6
1470 DATA FF0772DA1A0ECE3A0000401000084010FC066292120ACA32
1480 DATA 9C88C284B4C0FFC000107830200000009890FCB8A8C07F00
1490 DATA 7FE59BBBE297A98368C098B1A10120017FC098B0A081A181
1500 DATA FFE70A666AE6D2C60040C08080008080FC06828202C2C2C2
1510 DATA B1A9A98C8EC0FFC03121000F00000000B1A9A99F8FC07F00
1520 DATA D2C2C00240004801800000F800000000C2C2C2FAF206FC00
1530 DATA 7FC09F87A280A1A268001F00200021037FC09F87A180A1A0
1540 DATA FF0782E2EABA7A5A000000F030109088FC0602C2E272323A
1550 DATA 848992A480C0FFC0070E1C3810000000848880808 0C07F00
1560 DATA 8E1E0C0E0604640108080808000000001A1A0A0A0206FC00
1570 REM ■■■■■■■■■■■■||||||   STAGE DATAS   ||||||■■■■■■■■■■■■
1580 DATA 9981BD819981BD819D81BD,9249924992499249924992,2883CE4860061273C108AA
1590 DATA 0004020201B1110A0A0400,005500AA005500AA005500,2214081422C12214081422
1600 DATA 0010242244404422241000,3C6642C3818181C342663C,FD85B5A5A5A5A5A5BD81FF
1610 DATA 1C141414F781F71414141C,C3C7EE7C3810387CEEC7C3,FF8989DF7600FF060C06FF
1620 DATA FF01FF80FF01FF80FF01FF,077557700E0AEEA0E70507,33CC33CC33CC33CC33CC33
1630 DATA FF89F600FF11FF00FF817E,3067CEFFCE673000A77027,EBA92C81DB10C791C514B7
1640 DATA FF80808080007EC381C37E,0F7080700F00FF91919181,0000387CFEFEFE7C380000
1650 DATA 78F8C0808081C1FF7F0100,7FC080C07F00FF0C1830FF,FF081422C1007EC381C37E
1660 DATA F7C3EF83F7E3C1FB83EFC3,FF7E0096595F79FF9F9620,0E08BDB7FC3CFCB7BD080E
1670 DATA FFFFF33F3F00FFFFFFE7E7,3CE663FFFF63E63C00D892,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1680 DATA SWORD,STAFF,PENDANT,CANDLE,MATTOCK
```

★今日，耕地であそんでいたら，蚊がわいてきて，困ってしまったが，金を拾って得しました(四国編)。(香川県高松市・福田　敬15才)……【影：そのとき，すげえ一悲鳴が聞こえて…。編：苦しいですが4県そろいましたね。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

MAGIC ケンケン Story

(マジック ケンケン ストーリー)



はりくん TM

STORY(内容)

魔法使いケンケンが，アオキの神からの命令を受けた。「リキミクッスに，秘宝を盗まれてしまったのじゃ，だから取りかえしてこい」と。

「ほないくか」と，ケンケンは，さっそくすっとんでいった。

あそんでもらおうか

[2][4][6][8]で，ケンケンを上下左右に動かし，リキミクッスの体当たり攻撃をよけて，画面上にある，秘宝“JANKEN HAND”をすべて(九つ)取ると，クリアです。

ただし，右下に点滅して表示されているMYHANDが，JANKEN HANDに勝っていないと，取れません。MYHANDは，[?]の上を通るたびに変わります(ランダムに変わる)。

そして，ケンケンは2種類のMAGICを使うことができます。それぞれ1回使うごとに，MAGIC POINTが一つ減ります。

クリアの前に，リキミクッスに体当たり攻撃を受けると，ケンケンが1人なくなり，5人すべてなくすと，ゲーム・オーバーとなります。

画面上にある，YELLOW DRINKを取ると，MAGIC POINTが三つ増えます(21個になると，0にもどります)。

MAGICの使いかた

[Z]キー…MAGIC WARP：画面上のどこかにワープします。

[X]キー…MAGIC BLOCK：自分の向いている方向にあるブロックを消すことができる。

●参考

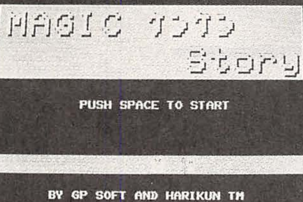
・小川真太郎さんのプログラム
・X1ESTさんのプログラム
・ベーマガ'86年10月号のMAGICAL WORLD

ついしん

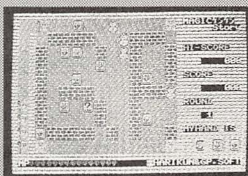
[CAPS] キーをONにしてください。MYHANDは，チョキがでにくいです。

《第1表》主な変数表

C$( )	キャラのマップ
M$( )	マップデータ
HS	ハイスコア
MD$( )	キャラデータ
MK	ケンケンの数
MD	MAGIC POINTの数
MH	MYHANDの状態
RC	ラウンド
X, Y	ケンケンの座標
X( ), Y( )	リキミクッスの座標
PL	PLAY COUNTの数
SC	スコア



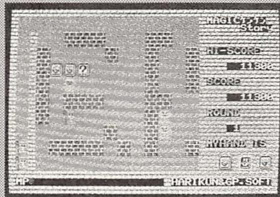
▲《写真1》MAGICケンケンStoryのタイトル画面。スペース・キーでスタート！

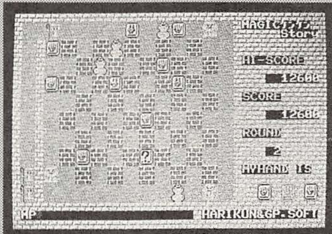


▲《写真2》九つのJANKEN HANDをすべて取ればいいのだが…

▼《写真4》これは2面。うまくMAGICを使わないとはまってしまいそうですね

▼《写真3》よし，あと二つだ。画面右下のMYHANDの表示に注意！





CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームもジャンケンを利用している。

編：けっこう多いですね，ジャンケンを味付けに使っているゲームは。

Dr.D：アクション・ゲームにも変化をつけられるかな。しかし多用するのはよくない。このゲームはうまく応用しているのがいい。

編：X1のゲームはカラフルなのが多くていいですね。

Dr.D：まったくそのとおりだ。ガンバッテ入力しよう。

★授業中，OFのハガキを書いていて，とりあげられたのは，僕だけでしょうか。(千葉県香取郡・斎木秀樹14才)
……【影：そういや，ある学校の先生からOFのハガキが届いたが，もしや…。編：斎木君勉強しろってね。】

MAGICケンケンStoryのプログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ MAGIKｹﾝｹﾝ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    Story ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 RANDOMIZE TIME:GOSUB 1100:GOTO 100
30 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ S   U   B ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
40 LOCATE 32,11:PRINTUSING"#####00";SC:IF SC>HS THEN HS=SC
50 LOCATE 32,7 :PRINTUSING"#####00";HS:RETURN
60 LOCATE 32,15:PRINTUSING"##";RO      :RETURN
70 CGEN:COLOR 2:LOCATE 3,22:PRINT STRING$(MP,"♥");STRING$(20-MP," "):CGEN1
80 COLOR 7:RETURN
90 FOR I=0 TO 2:CFLASH -(I=MH):LOCATE 31+I*3,19:PRINT R$(I):NEXT:CFLASH:RETURN
100 GOSUB 820
110 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ M A I N ! ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
120 GOSUB 660:Q=0
130 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｹﾝｹﾝ ｲﾄﾞｳ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
140 S=STICK(0):VX=(S=4)-(S=6):VY=(S=8)-(S=2):IF VX+VY THEN SX=VX:SY=VY
150 ON -(VX+VY=0) GOTO 260:IF C$(X+VX,Y+VY)="2" THEN 580
160 ON VAL(M$(X+VX,Y+VY))+1 GOTO 240,260,170,180,200,210,220,260
170 MP=MP+3:MP=MP MOD 21:SC=SC+1:PLAY"B2G:B2G":GOSUB 40:GOSUB 70:GOTO 240
180 MH=INT(RND*3):SC=SC+3:PLAY"B2GA:B2GA":GOSUB 40:GOSUB 90
190 GOSUB 1080:PRINT MD$(3):M$(R1,R2)="3":PLAY"C2EG:C2EG":GOTO 240
200 IF MH=2 THEN 230 ELSE 260
210 IF MH=0 THEN 230 ELSE 260
220 IF MH=1 THEN 230 ELSE 260
230 RH=RH+1:SC=SC+5:PLAY"B2A:C2E":GOSUB 40:IF RH=9 THEN 460
240 LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MD$(0):C$(X,Y)="0":X=X+VX:Y=Y+VY
250 LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MK$   :C$(X,Y)="1":M$(X,Y)="0"
260 ON (INSTR("ZX",INKEY$(0)))*-(MP>0) GOSUB 380,410
270 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾘﾘﾘｷﾐ ｸｯｽ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
280 Q=Q+1:Q=Q MOD 3:VX=SGN(X-X(Q)):VY=SGN(Y-Y(Q)):IF VX=0 THEN 300
290 IF M$(X(Q)+VX,Y(Q))<>"1" AND C$(X(Q)+VX,Y(Q))<>"2" THEN VY=0:GOTO 310
300 IF M$(X(Q),Y(Q)+VY)<>"1" AND C$(X(Q),Y(Q)+VY)<>"2" THEN VX=0 ELSE 350
310 ON -(VX+VY=0) GOTO 350:IF C$(X(Q)+VX,Y(Q)+VY)="1" THEN 580
320 LOCATE X(Q)*2+2,Y(Q)*2-1:PRINT MD$(VAL(M$(X(Q),Y(Q)))):C$(X(Q),Y(Q))="0"
330 X(Q)=X(Q)+VX:Y(Q)=Y(Q)+VY:LOCATE X(Q)*2+2,Y(Q)*2-1:PRINT RK$
340 C$(X(Q),Y(Q))="2"
350 PL=PL MOD 12+1:PL$=MID$("CEGABGFEDEFD",PL,1):PLAY PL$+"0:"+PL$+"0"
360 SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 140
370 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ M A G I C ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
380 GOSUB 1080:CREV 1:LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MK$:CREV:C$(X,Y)="0"
390 PLAY"G2B:B2G":LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MD$(0):X=R1:Y=R2:C$(X,Y)="1"
400 LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MK$:MP=MP-1:GOSUB 70:RETURN
410 IF M$(X+SX,Y+SY)<>"1" THEN RETURN
420 CREV 1:LOCATE (X+SX)*2+2,(Y+SY)*2-1:PRINT MD$(1):CREV:PLAY"G2B:G2B"
430 LOCATE (X+SX)*2+2,(Y+SY)*2-1:PRINT MD$(0):M$(X+SX,Y+SY)="0"
440 MP=MP-1:GOSUB 70:RETURN
450 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ C L E A R ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
460 LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MD$(0):X=X+SX:Y=Y+SY
470 LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MK$:FOR I=0 TO 60:CREV I MOD 2
480 LOCATE X(I MOD 3)*2+2,Y(I MOD 3)*2-1:PRINT RK$:PLAY"D0C:D0C":NEXT
490 FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I)*2+2,Y(I)*2-1:PRINT MD$(0):NEXT:PAUSE 2
500 LINE(4,1)-(27,20),"o",BF:X=X*2+2:Y=Y*2-1:PL=0
510 LOCATE X,Y:PRINT MD$(0):X=X+SGN(4-X):Y=Y+SGN(1-Y):LOCATE X,Y:PRINT MK$
520 PL=-(PL=0):PLAY MID$("CG",PL+1,1)+"1":PAUSE 1:IF X=4 AND Y=1 ELSE 510
530 FOR I=3 TO 1 STEP -1:LOCATE I,1:PRINT MK$;"o↑←o":PLAY"E":PAUSE 1:NEXT
540 FOR I=1 TO 20-MK*2:LOCATE 1,I:PRINT"oo↓←←";MK$:PLAY MID$("CG",I MOD 2+1,1)
550 NEXT:LOCATE 10,10:PRINT"C L E A R !":PLAY"C6EG:E6GE":PAUSE 25
560 RO=RO MOD 12+1:GOTO 120
570 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ O U T ! ! ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
580 FOR I=0 TO 31:CREV I MOD 2:LOCATE X*2+2,Y*2-1:PRINT MK$:PLAY"D0C:D0C":NEXT
590 CREV:LOCATE 11,10:PRINT"M I S S !":PLAY"+C5BAGFREDCDC:C5EDCEDCEDDC"
600 PAUSE 20:MK=MK-1:MP=15:IF MK>0 THEN 120
610 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
620 CLS:COLOR2:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"O3G9#D#CEDF:O2G9#D#CEDF"
630 PLAY"D0:D0":FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I:SOUND 9,I:PAUSE 3:NEXT
640 PAUSE 10:PLAY"O6:O5":GOTO 100
650 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ S T A G E ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
660 LINE(4,1)-(27,20)," ",BF:GOSUB 40:GOSUB 50:GOSUB 60:GOSUB 70:GOSUB 90
670 ON RO RESTORE 1640,1650,1660,1670,1680,1690,1700,1710,1720,1730,1740,1750
680 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 12:C$(J,I)="0":NEXT J,I
690 C$(1,1)="1":C$(12,1)="2":C$(1,10)="2":C$(12,10)="2":FOR I=1 TO 10
700 READ D$:D$=RIGHT$(STRING$(11,"0")+BIN$(VAL("&H"+D$)),12):FOR J=1 TO 12
710 M$(J,I)=MID$(D$,J,1):LOCATE J*2+2,I*2-1:PRINT MD$(VAL(M$(J,I))):NEXT J,I
720 FOR I=0 TO 3:GOSUB 1080:M$(R1,R2)="2":PRINT MD$(2):NEXT:FOR I=4 TO 6
730 FOR J=0 TO 2:GOSUB 1080:M$(R1,R2)=CHR$(48+I):PRINT MD$(I):NEXT J,I
740 GOSUB 1080:M$(R1,R2)="3":PRINT MD$(3)
750 X=1:Y=1:X(0)=12:Y(0)=1:X(1)=1:Y(1)=10:X(2)=12:Y(2)=10:SX=1:SY=0:RH=0:PL=0
760 FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I)*2+2,Y(I)*2-1:PRINT RK$:BEEP:PAUSE 1:NEXT
770 FOR I=20-MK*2 TO 1 STEP -1:LOCATE 1,I:PRINT MK$;"↓←←oo"
780 PLAY MID$("CG",I MOD 2+1,1)+"1":PAUSE 1:NEXT:FOR I=1 TO 3:LOCATE I,1
790 PRINT"o";MK$;"←←←";"o":PLAY"E":NEXT
800 PLAY"R7CDEDEFEFGEGABB:R7CDEDEFEFGEGABB":RETURN
810 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ T I T E L ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                    :
820 CLS:CGEN:IF POINT(3,11) THEN 880 ELSE LOCATE 14,12:PRINT"ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲﾁｭｳ"
830 LINE(3,11)-(315,76),PSET,7,B:LINE(4,12)-(314,75),PSET,1,BF
840 FOR I=0 TO 9:D$=LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$("MAGIC ｹﾝｹﾝ",I+1,1))),8)
```

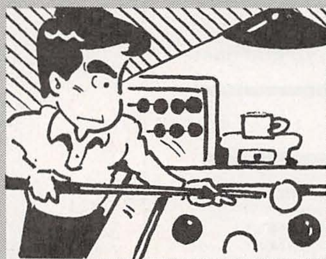
★私の名セリフ……「私の目はごまかせても，人の目はごまかせません／」。(兵庫県神戸市・N.F.君15才)……
【影：私の目の白いうちは，うん？赤い…，おや？青い目，ふむ？ワカラナクナリマシタ。編：ふー。】

```
850 GX=8+I*24:GY=16:GOSUB 1570:NEXT
860 FOR I=0 TO 4:D$=LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$("Story",I+1,1))),8)
870 GX=192+I*24:GY=48:GOSUB 1570:NEXT:LOCATE 14,15:PRINT STRING$(12," ")
880 CGEN 1:PALET:SOUND 7,56:SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:FOR I=8 TO 10
890 SOUND I,0:NEXT:COLOR 6:LOCATE 11,12:PRINT"PUSH SPACE TO START"
900 COLOR 5:LOCATE  7,22:PRINT"BY GP SOFT AND HARIKUN TM":COLOR 7
910 PL$=STRING$(2,"CCCEGGGEGGGABRGGEEFFDDEECCDECRR")+"EEECFFFDGABEAAAERR"
920 X=20:TX=16:PL=0:LINE(0,18)-(39,19),"o",B:PLAY"R0:R0C"
930 LOCATE X,18:PRINT MD$(0):LOCATE TX,18:PRINT MD$(0)
940 X=X+2:X=X+(X=40)*40:TX=TX+2:TX=TX+(TX=40)*40
950 LOCATE X,18:PRINT MK$:LOCATE TX,18:PRINT RK$:PL=PL MOD 80:PL=PL+1
960 PLAY MID$(PL$,PL,1):SOUND 8,16:SOUND 9,16:PAUSE 3
970 ON -(STRIG(0)=0) GOTO 930:CGEN1:PALET 1,0:PALET 6,0:PALET 7,0:PLAY"O6:O5"
980 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ G A M E N ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
990 SC=0:MK=5:MP=15:MH=0:RO=1
1000 LINE(0,0)-(39,23),"♠",BF:LINE(1,1)-(2,20),"o",BF:LINE(4,1)-(27,20),"o",BF
1010 LOCATE 1,22:PRINT"MP";STRING$(20," "):LOCATE 24,22:PRINT"HARIKUN&GP.SOFT"
1020 LOCATE 29,1:PRINT"MAGICｹﾝｹﾝ↓←←←←Story":RESTORE 1550
1030 FOR I=5 TO 17 STEP 4:COLOR 6:LOCATE 29,I:READ D$:PRINT D$:COLOR 7
1040 LOCATE 32,I+2:IF I=13 THEN PRINT" 0" ELSE IF I<>17 THEN PRINT"      00"
1050 NEXT:FOR I=0 TO 2:LOCATE 31+I*3,19:PRINT R$(I):NEXT:LOCATE 3,1:PRINT"o↓←o"
1060 FOR I=0 TO 4:LOCATE 1,11+I*2:PRINT MK$:NEXT:RETURN
1070 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ RND  ｾｯﾃｲ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
1080 R1=INT(RND*12+1):R2=INT(RND*10+1):LOCATE R1*2+2,R2*2-1
1090 IF C$(R1,R2)="0" AND M$(R1,R2)="0" THEN RETURN ELSE 1080
1100 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ S H O K I ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
1110 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:TEMPO 600:PLAY"O6V15:O5V15":RESTORE1530
1120 DIM C$(13,11),M$(13,11):HS=0:W=0:LOCATE 14,10:PRINT"Wait a moment"
1130 FOR I=0 TO 11:M$(0,I)="7":M$(13,I)="7":C$(0,I)="3":C$(13,I)="3":NEXT
1140 FOR I=0 TO 13:M$(I,0)="7":M$(I,11)="7":C$(I,0)="3":C$(I,11)="3":NEXT
1150 FOR I=0 TO 42:READ D$:J=VAL("&H"+D$):POKE &HE000+I,J:W=W XOR J:NEXT
1160 IF W=93 THEN CALL &HE000 ELSE LOCATE 10,10:PRINT"DATA ERROR IN MC":STOP
1170 RESTORE 1220:FOR I=225 TO 255:READ D$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT
1180 MK$="時分↓←←秒年":RK$="円人↓←←生千":RESTORE 1560:FOR I=0 TO 3:READ MD$(I):NEXT
1190 R$(0)="♦♣↓←←▲":R$(1)="╳▀↓←←▄ ▀":R$(2)=" ▄▀↓←←▀□":FOR I=4 TO 6
1200 MD$(I)=R$(I-4):NEXT:RETURN
1210 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ D A T A S ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
1220 DATA 000000000000000000001000820004020FFFFFFFFFFFFFFF
1230 DATA 00FBFBFB00DFDFDF00F30202009F1010FFF7F706FFBFBF30
1240 DATA FF040404FF202020FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF202020
1250 DATA 00001F3D353535220001F3F3F3F3F3FFFE0DFBDB5B5B5A2
1260 DATA 0000F874545454940000F8F4F4F4F4F4FF07FB7555555595
1270 DATA 2432383F201F00003F3F3F3F201F0000A4B2B8BFA0DFE0FF
1280 DATA 143474F40CF80000F4F4F4F40CF80000153575F50DFB07FF
1290 DATA 00001F39393937280001F3F3F3F3F3FFFE0DFB9B9B9B7A8
1300 DATA 0000F834343434940000F8F4F4F4F4F4FF07FB3535353595
1310 DATA 2332383F201F00003F3F3F3F201F0000A3B2B8BFA0DFE0FF
1320 DATA 143474F40CF80000F4F4F4F40CF80000153575F50DFB07FF
1330 DATA 00001F3D35352D2400001F3F3F3F3F3FFFE0DFBDB5B5ADA4
1340 DATA 0000F874545454140000F8F4F4F4F4F4FF07FB7555555515
1350 DATA 2232383F201F00003F3F3F3F201F0000A2B2B8BFA0DFE0FF
1360 DATA 143474F40CF80000F4F4F4F40CF80000153575F50DFB07FF
1370 DATA 00001F302327273E00001F302327273EFFE0DFB0A3A7A7BE
1380 DATA 0000F834149414340000F8341494143 4FF07FB3515951535
1390 DATA 3C3C3F3C241F00003C3C3F3C241F0000BCBCBFBCA4DFE0FF
1400 DATA F4F4F4F48CF80000F4F4F4F48CF80000F5F5F5F58DFB07FF
1410 DATA 0102030C1413100C00000000030C0F03FDFAF3ECD7DFDFEF
1420 DATA 8040C03028C8083000000000C030F0C0BF5FCF37EBFBFBF7
1430 DATA 0704182720201807000307181F1F0700F7E7DFBFBFBFDFE7
1440 DATA E02018E4040418E000C0E018F8F8E000EFE7FBFDFDFDFBE7
1450 DATA 00010303000000280060F390D3531311FF9E0F6C2FAFEFC7
1460 DATA 7EFFFDFD010100000000FC00FC6C6CF88100FE02FE6E6FFF
1470 DATA 2F3F030303030301100010101310101 0C0C0ECECEFECECEE
1480 DATA FEFFFDFCFCFCFEFF40604060FC00000041604263FF030100
1490 DATA 0F1F3F2060E0F8FF0000001B1D1F0701F0EFDFDBBD7F743D
1500 DATA F0F8FC0406071FFF000000D8B8F8E0000FF7FBDBBDFE2E3C
1510 DATA FFE74343277FFF7E01193D3D197F00000D19BDBDD9FF0081
1520 DATA FFE7C2C2E4FEFF7E80183CBC18FE0000B0183DBD1BFF0081
1530 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7
1540 DATA 06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
1550 DATA HI-SCORE,SCORE,ROUND,MYHANDIS
1560 DATA "oo↓←←oo","♥♥↓←←♥♥","水火↓←←月日","曜土↓←←金木"
1570 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ W R I T E ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
1580 FOR J=0 TO 7:T$=RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(D$,J+1,1))),8)
1590 FOR K=0 TO 7:IF MID$(T$,K+1,1)="0" THEN 1620
1600 LINE(GX+K*3+2,GY+J*3+2)-(GX+K*3+5,GY+J*3+5),PRESET,BF
1610 LINE(GX+K*3  ,GY+J*3  )-(GX+K*3+3,GY+J*3+3),PSET  ,6,BF
1620 NEXT:NEXT:RETURN
1630 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ROUNDDATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
                                                                       :
1640 DATA 000,78E,849,809,809,B8E,848,848,7A9,000 :'ROUND 1
1650 DATA 000,554,2AA,554,2AA,554,2AA,554,2AA,000 :'ROUND 2
1660 DATA 000,7FE,002,7FA,40A,40A,5FA,402,7FE,000 :'ROUND 3
1670 DATA 000,FFE,002,FFE,00C,300,7FF,400,7FF,000 :'ROUND 4
1680 DATA 264,004,CF1,108,909,909,108,8F3,200,204 :'ROUND 5
1690 DATA 000,812,816,662,182,182,662,812,817,000 :'ROUND 6
1700 DATA 000,1FE,102,102,004,444,EE8,448,890,010 :'ROUND 7
1710 DATA 3FC,000,B8D,A51,A51,A51,B91,A0D,000,3FC :'ROUND 8
1720 DATA 000,208,210,FA1,26D,2A1,221,422,82C,000 :'ROUND 9
1730 DATA 090,462,30C,861,492,492,861,30C,462,090 :'ROUND 10
1740 DATA 144,800,280,002,654,040,A0A,800,12A,000 :'ROUND 11
1750 DATA 680,E80,E80,080,F7F,080,080,080,080,080 :'ROUND 12
1760 '-------------------- ｼﾖｳ ﾊﾞｲﾄｽｳ:13108 ﾊﾞｲﾄ --------------------
```

★あーあ，とうとうＪＲシリーズが一つずつになってしまった。このままでは，ランダム・コーナー行きだ！はるみさんも田辺さんもどうしたんだ…。(宮崎市・**小原圭亮11才**)……**【編：人を頼らず，何事も自分で！】**

PB-100/110用

はすらー



山口 高廣

●はじめに

これは，おおみそかの日に，ハスラーという白黒映画を見ていて，「これだ!!」と思い，さっそくつぎの元旦の日に，製作して完成させてしまった大変おめでたいゲームです。

●内容

とはいっても，ただ単に，玉を突いて，両端の穴に入れるだけの単調なゲームです。

●遊びかた

[1][3]で左右に移動し，玉のとなりまで行き，[Z]キーを押して玉を突いてください。このとき，[Z]キーを長く押せば押すほど，玉は遠くへ飛んでいきます(約1.7秒ぐらいで11マス飛ぶ)。

端まで行っていきおいが余っている場合は，はね返ってきます。そして，両端に穴がありますが，三つの玉を全部同じ穴に入れると，1面クリアです。

なお，このゲームには回数制限があって，最初は5回で，1面クリアするごとに4回ずつ加算されていきます。玉を突いたあと，チラッとでる数字は玉を突ける残りの回数です。

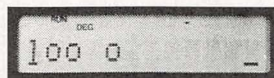
最後に注意が一つあります。それは，自分の進行方向にある玉しか突けないということです。

《第1表》変 数 表

A	玉の位置
B	玉の位置
C	玉の位置
D	自分の位置
E	自分の方向
F	ワーク
I	回数
K	玉の飛ぶ距離
S	スコア
V	ワーク
W	ワーク
X	ワーク
Y	ワーク

はすらーのプログラム・リスト

```
P0
 1 PRINT " Hasular
   ":S=0:I=5
 2 FOR X=0 TO 2:A(
   X)= INT( RAN#*9
   +1: NEXT X:D=0:
   E=1
 3 PRINT : PRINT "
   SC=";S;":b";I:
   GOSUB 8
 4 IF KEY="Z";F=12
   :K=0: GOTO 12
 5 IF KEY="1";D=D-
   1:E=-1: GOSUB 8
 6 IF KEY="3";D=D+
   1:E=1: GOSUB 8
 7 GOTO 4
 8 IF D<0;D=11
 9 IF D>11;D=0
10 PRINT CSR0;"_
              _";
11 PRINT CSRA;"o";
    CSRB;"o"; CSRC
   ;"o"; CSRD;"1";
   : RETURN
12 FOR W=0 TO 2: I
   F A(W)=D+E;F=A(
   W):V=W
13 NEXT W: IF F=12
    THEN 4
14 PRINT CSRD;"-";
   : IF KEY="Z"; I
   F K≠11;K=K+1: G
   OTO 14
15 PRINT CSRD+L;"-
   "; CSRD;" ";
16 Y=E: FOR X=0 TO
    K: IF F≠0; IF
   F≠11 THEN 18
17 E=-E:Y=-E
18 F=F+E: PRINT CS
   RF-E;" "; CSRF;
   "o"; CSRD;"-";
19 NEXT X:A(V)=F:
   GOSUB 8
20 IF A+B+C=0 THEN
    25
21 IF A+B+C=33 THE
   N 25
23 E=Y:I=I-1: IF I
   ≧1; PRINT CSRD;
   I;: GOSUB 8: GO
   TO 4
24 PRINT "G OVER";
   S: GOTO 1
25 PRINT CSR1;"VER
   Y GOOD!";: FOR
   X=0 TO 150: NEX
   T X
26 S=S+500:I=I+4:
   GOTO 2
```

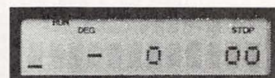


▲《写真1》さあ，君はハスラーとして生きていくことができるか！

●最後に

このゲームは，非常に単純なゲームですが，単純なゲームにこそ，ほんとうのゲームのおもしろさが隠れているのではないかと思っています。それでは，また会えたら会いましょう。

おわり。

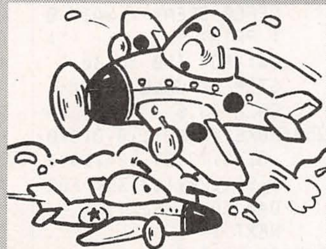


▲《写真2》コツン，玉を突いたところ。三つの玉を同じ穴に入れるんだぞ

★友人Sは，ジャンパーをストーブの前に置いていた。約2時間後，ジャンパーの表面がとけ，中の綿がもう見えていた，ひさんだね。(福岡市・青木孝次12才)……【影：鉄のジャンパーだったらね。編：熱くて着れない！】

PB-100/110+ 増設RAM用

ダイダロス
DIDAROS



DROOPY

★ストーリー

君はついに，敵の母星である惑星ダイダロスに着いた。遠くから飛んでくる敵機をひたすらよけて，ダイダロスの中心部にあるマザー・コンピュータを破壊せよ！

★遊びかた

自機（≦○≧）を④と⑥のキーで左右に動かして，遠くから飛んでくる敵機をよければいいのです。敵機の大きさは3パターンあり，大きさが最大のときにぶつかると，3機ある自機を1機失ないます。

また，左右のカベにも当たってはいけません。

右端の数字が0になると，いよいよマザー・コンピュータの出現です。すばやくまん中に移動し，⑤キーで攻撃しましょう。うまく破壊すると，ラウンド・クリアです。

そして，10面クリアすると，有名なメッセージとともに，ハッピー・エンドです。

★最後に

最初は短かったのですが，いろいろ付け加えてこんなに長くなりました。もしかしたら，DIDAROSⅡを作るかもしれません。乞うご期待！

DIDAROSのプログラム・リスト

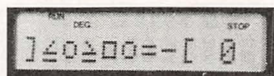
```
P0
  1 $="■■DIDAROS!■■■"
  2 FOR A=0 TO 11: FOR B=11 TO A STEP -1: PRINT CSRB; MID(A+1,1);: NEXT B: NEXT A
  3 GOSUB #1
  4 PRINT : PRINT CSR0;"HI:";H;: GOSUB #1
  5 PRINT : PRINT "By:";N$;: GOSUB #1:S=0:T=3:R=1
  7 PRINT : PRINT "  ROUND";R;: GOSUB #1:K=51
  8 B$="・":C$="◆":D$="■":X=3
  9 Z= INT( RAN#*7+1):Y=0
 10 IF KEY="4";X=X-1
 11 IF KEY="6";X=X+1
 12 K=K-1: IF K≤-1; GOSUB 30
 13 IF P=1 THEN 32
 14 PRINT : PRINT CSR0;"]"; CSRX;"≤o≥"; CSRZ;B$(Y); CSR8;"[";K;
 15 IF X=0 THEN 39
 16 IF X=6 THEN 39
 17 FOR W=0 TO 50-R*5: NEXT W:S=S+10:Y=Y+1: IF Y≠3 THEN 10
 18 IF X≤Z; IF X+2≥Z THEN 39
 19 GOTO 9
 30 B$="・-・・・-・":C$="-=oロo=-":D$="=<(0)>=":P=1:K=54: RETURN
 32 PRINT CSR0;"]";B$(Y);"["; CSRX;"≤o≥";
 33 IF Y≠2 THEN 15
 34 P=0: IF X=3; IF KEY="5" THEN 46
 35 FOR A=1 TO 4: PRINT CSRA;"-"; CSR8-A;"-";: NEXT A
 39 FOR A=0 TO 30: PRINT CSRX;"ooo"; CSRX;"***";: NEXT A:K=51
 40 T=T-1: PRINT : PRINT CSR0;"REST";T;: GOSUB #1
 41 IF T≠0 THEN 8
 42 PRINT : PRINT "  GAME OVER!";: GOSUB #1
 43 PRINT : PRINT "SCORE";S;: GOSUB #1
 44 IF H<S;H=S: PRINT : INPUT "NAME",N$
 45 STOP : GOTO 1
 46 B$="0 0":C$=" o ":D$=" ・ ":E$="・◆・":F$="◆■◆"
 47 FOR Q=0 TO 4: PRINT CSR3;B$(Q);: FOR W=0 TO 5: NEXT W: NEXT Q
 49 FOR A=0 TO 30: PRINT CSR1;"*******"; CSR1;"■■■■■■■";: NEXT A
 50 IF R=10 THEN 100
 51 PRINT : PRINT "  CLEAR!";: GOSUB #1:K=50:R=R+1:S=S+1000: GOTO 7
100 B$="  ...  ":C$=" +++++ ":D$="◆◆◆◆◆◆◆":E$="THE END"
101 FOR L=0 TO 3: PRINT CSR1;B$(L);: FOR W=0 TO 70: NEXT W: NEXT L
102 GOSUB #1:S=S+5000+(T-1)*10000: GOTO 43

P1
 10 FOR A=0 TO 200: NEXT A: RETURN
```





▲《写真1》自機を動かし，敵機をよけつつ，進め進め！



▲《写真2》でた！ マザー・コンピュータだ。すばやくまん中へ！



▲《写真3》マザー・コンピュータにビームを撃ったところだ！

《第1表》変数表

- A, B ……汎用
- B＄, C＄, D＄, E＄ …でてくるキャラクター
- H………ハイスコア
- K………距離
- L………汎用
- N＄……ハイスコアラー名
- P………ボス用フラグ
- R………ラウンド
- S………スコア
- T………残りの自機数
- W………汎用
- X………自機の位置
- Z………敵の位置

★山下先生のAVG&RPGⅡを読んだら，むしょうに「BLASTY」がやりたくなって，おもわず買ってしまった。シナリオⅡもレベル11へやっと行けました。（愛知県稲沢市・三輪建太郎14才）……【山下：よかったね。】

PC-1245用

移植版

JET SKI

ジェット　スキー



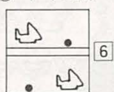
田中　栄造

ベーマガ83年の11月号ＦＸ-702Ｐ用「ＪＥＴ ＳＫＩ」の移植版です。移植版なので，知ってる人も多いと思います。流木をよけて右の段差までいくというゲームです。

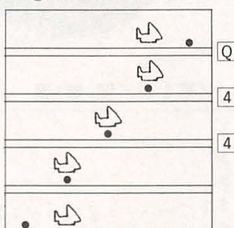
遊びかた(操作)

はじめは[DEF][=]で，つぎからは[DEF][A]でスタートです。[4]でバック，[6]でフォワード(前進)，[Q]がジャンプ。

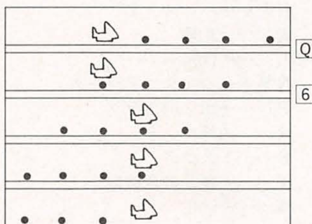
① すりぬけ



② シングル・バック



③ 四つごえ



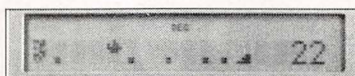
《第１図》テクニック公開

移植版 JET SKIのプログラム・リスト

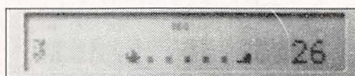
```
10:"=" CLEAR : DIM A$(3
   ),B$(0)*11: RANDOM
20:A$(1)=" ":A$(2)=".":
   A$(3)=" ":C$="SHARP"
   :T=100
30:"A"S=0:R=1:P=1:J=2:
   PAUSE " - - -  - -
   -": PAUSE "  J E T
   S K I"
35:PAUSE " TOP SCORE";
   USING "#####";T:
   PAUSE " NAME : ";C$
40:B$(0)="           ":X
   =0: PAUSE "ROUND ";
   STR$ R;"  LEFT ";
   STR$ J: BEEP 1: WAIT
   0
50:B$(0)= RIGHT$ (B$(0)
   ,9)+A$( RND 2):
   PRINT " ";B$(0);
   USING "#####";S
60:CALL 4576: POKE &F83
   7,64,64,96,112,112
70:K$= INKEY$ :Q=-(K$="
   4")+(K$="6"):Q=Q-(Q+
   X>10)+(Q+X<0):X=X+Q:
   Y=Y-1: IF Y>0 THEN 1
   00
72:IF X=10 THEN 200
75:IF K$="Q" LET Y=3:
   GOTO 100
80:CALL 4576: POKE &F80
   5+5X,48,96,120,112,3
   2
90:GOTO 120
100:CALL 4576: POKE &F80
    5+5X,6,12,15,14,4:
    IF MID$ (B$(0),X+1,1
    )="." CALL &6F30:S=S
    +2P
110:GOTO 50
120:IF MID$ (B$(0),X+1,1
    )="." THEN 300
130:GOTO 50
200:BEEP 3: CALL &6F5C:O
    = RND (5P): PRINT ""
    : PAUSE "    < NICE
    >": WAIT 200: PRINT
    "BONUS ";50:S=S+50
210:R=R+1:P=P+1: IF P=11
    THEN 230
220:GOTO 40
230:P=1:J=J+1: IF J=5
    LET O=( RND 5)*50:
    BEEP 2: PAUSE "S.P.
    BONUS ";O:S=S+O:J=4
240:WAIT 100: PRINT "  C
    OFFEE BREAK": WAIT 0
    : PRINT "          ";
    C$: FOR I=0 TO 30
    STEP 5: CALL 4578:
    CALL 4576
250:POKE &F800+I,0,0,0,0
    ,0,48,72,84,104,64,4
    8,96,120,112,32: FOR
    O=0 TO 6: NEXT O:
    NEXT I
260:IF R>30 THEN 500
290:GOTO 40
300:CALL 4576: POKE &F80
    5+5X,80,40,80,32,80:
    CALL &6F5A:J=J-1: IF
    J<0 THEN 400
310:GOTO 40
400:BEEP 2: PAUSE "- - -
     -  - - - -": PAUSE
    "G A M E  O V E R"
420:IF S>T LET T=S: BEEP
    3: PAUSE "  YOU ARE
    TOP!": INPUT "NAME "
    ;C$
430:WAIT : PRINT "YOUR S
    CORE "; USING "#####
    ";S
440:END
500:WAIT 80: BEEP 4:
    PRINT "    GIVE UP!
       ": PRINT "    GAM
    E SET":O=100J+100:
    PRINT "  BONUS: ";O
510:S=S+O: GOTO 400
```

なお，このＪＥＴ ＳＫＩでは，流木は最高６連続まで飛びこせます。しかし，それ以上のもくる場合があります(あきらめよう)。

段差までいくと，１面クリアで，30面でギブアップ。10面ごとにすばらしい（どこが!!）コーヒー・ブレイクがあるので，がんばってください。



▲《写真１》とにかく流木をよけて前進あるのみ！



▲《写真２》おっと，五つごえのテクニックを見せろ！

PC-1251で動かすには！

ＰＣ－1251系の人は，毎度のこと，ＣＡＬＬ4576以外のＣＡＬＬ文をつけないでください。

最後に

高得点をだしたい人は，10面，20面，30面のどれかでねばるとよいでしょう。

《第１表》変 数 表

X	ＪＥＴ ＳＫＩの座標
S	ＪＥＴ ＳＫＩのスコア
R	ラウンド
J	ＪＥＴ ＳＫＩの残り
T	トップスコア
C＄	トップの名前

★僕は，放送委員に入り，給食の時間，ゲーム・ミュージックを流そうと計画しています。もしかして他にも？
(群馬県太田市・**エスカルゴを生で食べた男14才**)……**【影：ついでにベーマガも宣伝してね。お願い♥】**

PC-1500/1501用

MINI(ミニ) JAN(ジャン)



すっさん

師匠(ししょう)のH君が「チャレンジ・ハイスコア」に載ったので，それを記念して，このプログラムを恥もなく投稿しました。

遊びかた

ワンチャンスの8枚マージャン・モドキです。RUNまたは DEF A ではじまります。

持ち金は100ドルで，所持金以内でかけてください。そうすると，8枚牌(ぱい)が配られます。かえたい牌の番号(左端から1～8)を押します(何枚でもよい)。押された牌は伏せられます。まちがえたらスペース・キーを押してください。

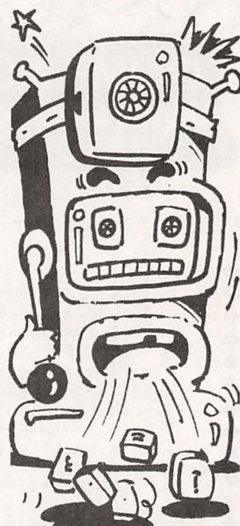
ENTER を押すと，牌の取りかえです。役があれば増えますが，役がないとかけ金の分，取られます。所持金が0になると終わりです。

役

- **リャンアンコウ**(かけ金がプラス)
  3枚同じものが2組と2枚同じものが1組。
- **カントイツ**(かけ金×2)
  4枚ものが1組，2枚ものが2組。
- **スートイツ**(かけ金×3)
  2枚ものが4組。
- **コクシ**(かけ金×4)
  1枚ずつちがうもの。
- **リャンカンツ**(かけ金×5)
  4枚ものが2組。

MINI JANのプログラム・リスト

```
 10:"A"CLS :CLEAR
    :WAIT 0:RANDOM
 30:DIM A(9),B$(9)
    ,D(9),E(9)
 40:B$(1)="5A1A7F1
    A5A":B$(2)="7A
    0A6F0A7A":B$(3
    )="7D4F454F7D"
 50:B$(4)="447F007
    F44":B$(5)="7F
    4141417F":B$(6
    )="543A197A54"
 60:B$(7)="1C147F1
    41C":B$(8)="04
    6A356A04":B$(9
    )="7F7F7F7F7F"
 70:Z=100
 80:G=0:FOR I=1TO
    9:A(I)=0:D(I)=
    0:E(I)=0:NEXT
    I
100:CLS :C=-1:
    PAUSE " $";Z:
    INPUT " HOW MU
    CH? ";C
110:IF C<0OR C>Z
    GOTO 100
130:BEEP 1:FOR I=1
    TO 8
140:R=RND 8:IF A(R
    )=4GOTO 140
150:A(R)=A(R)+1:D(
    I)=R
160:NEXT I
170:FOR I=1TO 8:E(
    I)=0:NEXT I
180:FOR I=1TO 8:E(
    D(I))=E(D(I))+
    1:NEXT I
190:F=1:FOR I=1TO
    8
200:FOR J=FTO F+E(
    I):D(J)=I:NEXT
    J
210:F=F+E(I):NEXT
    I
220:CLS :WAIT 0:
    FOR I=1TO 8:
    GPRINT 0;B$(9)
    ;:NEXT I
250:WAIT 0:GCURSOR
    0:FOR I=1TO 8:
    GPRINT 0;B$(D(
    I));:NEXT I
260:IF G=1GOTO 360
270:PRINT "  CHANG
    E!":FOR I=1TO
    8:E(I)=0:NEXT
    I
280:S=ASC INKEY$ :
    IF S>56OR S<49
    IF S<>32IF S<>
    13GOTO 280
290:IF S=13BEEP 1:
    G=1:GOTO 320
300:IF S=32FOR I=1
    TO 8:E(I)=0:
    NEXT I:GOTO 25
    0
310:E(S-48)=1:
    CURSOR S-49:
    GPRINT 0;B$(9)
    :GOTO 280
320:FOR I=1TO 8
330:IF E(I)<>1NEXT
    I:IF I>=8GOTO
    170
340:R=RND 8:IF A(R
    )=4GOTO 340
350:A(R)=A(R)+1:D(
    I)=R:NEXT I:
    GOTO 170
360:WAIT 200:FOR I
    =1TO 4:D(I)=0:
    NEXT I
365:FOR I=1TO 8:D(
    E(I))=D(E(I))+
    1:NEXT I
370:IF D(3)=2IF D(
    2)=1GOTO 390
372:IF D(4)=1IF D(
    2)=2GOTO 392
374:IF D(2)=4GOTO
    394
376:IF D(1)=8GOTO
    396
378:IF D(4)=2GOTO
    398
380:WAIT 100:PRINT
    " SUKA!":Z=Z-C
    :IF Z<=0GOTO 4
    00
385:GOTO 80
390:BEEP 1:PRINT "
     RYANANKO! (*1
    )":Z=Z+C:GOTO
    80
392:BEEP 2:PRINT "
     KANTOITSU! (*
    2)":Z=Z+C*2:
    GOTO 80
394:BEEP 3:PRINT "
     SUTOITSU! (*3
    )":Z=Z+C*3:
    GOTO 80
396:BEEP 4:PRINT "
     KOKUSHI! (*4)
    ":Z=Z+C*4:GOTO
    80
398:BEEP 5:PRINT "
     RYANKANTSU! (
    *5)":Z=Z+C*5:
    GOTO 80
400:WAIT :PRINT "
    GAME OVER!":
    END
```



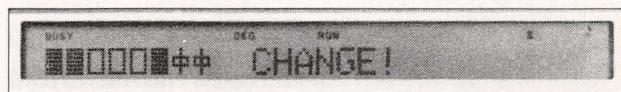
その他

牌は全部で8種類×4枚の32枚です。配牌で役ができている場合は，すぐ ENTER を押してもかまいません(特別な役はない)。

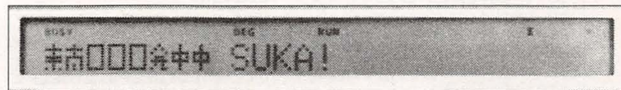
P. S.

H君は私と同様，我がT高校のガンです。

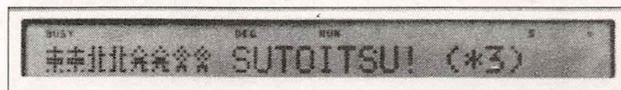
★　★　★



▲《写真1》配牌からかえたい牌の番号を押すと，ふせられます



▲《写真2》ENTER キーを押すと，ホラ！ 残念，スカでした



▲《写真3》このように役を作ってくださいね。がんばっていこー

★か，影さんのいじわる！ずっとさがしていたんだよ。やっとのことで見つけたぞ。本当にくたびれた。(福井市・九玉伝13才)……【影：あ，どうもごめん，隠れるつもりはなかったんだけど…。編集長もさがしてたもんで。】

PC-2001用

SUTAKORA WARS

スタコラ ウォーズ

COM+KON

▲《写真１》最初，自分はＢである。ということはａ，ｂの敵しか倒せないぞ

▲《写真２》Ｃに成長したが，まだまだ先は長い。ｚを倒すまでは…

STORY

ここは中世のある町。あなたは，反乱軍として王を倒しに行ったのだが，なんと，軍とはぐれてしまった。

今，あなたは町に１人でいるのである。しかし，安心してはいられない。その町に王の兵たちが通るのだ。

そのとき，あなたが町にいることが町の人によって反乱軍に伝えられた。そして反乱軍の参謀から手紙がきた。

「敵の王の重要人たちを倒してくれ」。

あなたは，「そんな，１人じゃ不可能だあ～」とつぶやきながらも，立ち向かったのであった。

遊びかた

自分は大文字。敵は小文字です。最終目的は「ｚ」を倒すことです。

操作キーは[2][4][6][8]キーで動き，[Z]キーでもうだめになったときの煙幕(えんまく)です。煙幕の使える量は「＊」で表示されます。

倒せる敵は自分と同じか，それ以下の敵(アルファベット)，やられてしまう敵は自分と同じかそれ以上の敵です。

たとえば，自分が成長していき「Ｄ」になったら，倒せる敵はａ，ｂ，ｃ，ｄというわけです。

では，がんばってください。

❖　❖　❖　❖

SUTAKORA WARSのプログラム・リスト

```
10 REM   SUTAKORA WARS
20 REM   COM+KON
30 REMFORI=0TO9:POKE&HFCB0+I,1:NEXT:POKE &HFCAE,0:POKE &HFCAF,0
40 CONSOLE0,0,0:CLEAR500:DEFINTA-Z:PRINT TAB(9);"SUTAKORA";TAB(52);"WARS";:CH=66
:X=2:Y=0:GO=1:CO=0:LE=3:PO=5:C$=CHR$(0):A$(1)=C$:A$(2)=C$:A$(1)="@@@@@@@@@@":A$(
2)=A$(1):EE$=C$:EE$="a^_b_cde_f_ghi_jk_lmn^''o,p.qr,s,,t..u_^w^xya._^z"
50 FORI=1TO3:BEEP8,1:BEEP10,1:BEEP12,1:BEEP12,2:NEXT:BEEP13,4
60 I$=INKEY$:IFI$<>" "THEN60ELSEBEEP8,1:BEEP10,1:BEEP12,1:BEEP13,1
70 LOCATE0:PRINTUSING"_STAKORA__[          ]     #### M        ___WARS___[
   ]         ";GO;:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):LOCATE62:IFPO>0THENFORI=1TOPO:L
OCATE62+I:PRINT"*";:NEXT
80 FORI=1TO2:A$=C$:D$=C$:R=RND*50+1:IFRND>.4THEND$=MID$(EE$,R,1)ELSED$="_"
90 A$=A$(I)+D$:A$(I)=C$:A$(I)=RIGHT$(A$,10):NEXT
100 I$=INKEY$:IFI$="2"THENY=1ELSEIFI$="8"THENY=0
110 X=X+((I$="4")AND(X>1)AND(KI=0))-((I$="6")AND(X<8)):KI=0
120 IFI$=CHR$(64)THENY=RND*2:X=RND*8+1:IFMID$(A$(Y+1),X,1)>="a"THEN120
130 IF((I$=CHR$(90))OR(I$=CHR$(88)))ANDPO>0THENPO=PO-1:A$(1)=C$:A$(2)=C$:A$(1)="
@@@@@@@@@@":A$(2)=A$(1):FORI=1TO10:LOCATE10+I:PRINT"-";:LOCATE50+I:PRINT"-";:NEX
T
140 LOCATE11:PRINT A$(1);:LOCATE51:PRINT A$(2);:LOCATEX+10+Y*40:PRINT CHR$(CH);
150 S=ASC(MID$(A$(Y+1),X,1)+CHR$(1))-32:LV=(S-65)*2+RND*2:IF S<65 THEN 180
160 IF LV>LE THEN LOCATE 10+X+Y*40:PRINT "*";:LOCATE 65:PRINT "GAME OVER !";:BEE
P8,2:BEEP8,2:BEEP8,1:BEEP8,2:BEEP10,2:BEEP9,1:BEEP9,2:BEEP8,1:BEEP7,1:BEEP8,2:GO
TO190
170 BEEP15,1:KI=1:LE=LE+1:CH=LE¥2+65:IF CH>89 AND S=90 THEN LOCATE 65:PRINT "CON
GRATULATIONS";:CO=1:BEEP31,2:BEEP31,2:BEEP31,2:CH=90:GOTO 190ELSEIFCH>90THENCH=9
0ELSEIF CHMOD15=0 THEN PO=PO+5:IF PO>25 THEN PO=25
180 GO=GO+1:BEEP8,1:BEEP10,1:BEEP12,1:GOTO 70
190 HI=PEEK(&HFCAE):LE=PEEK(&HFCAF):N$=C$:FORI=0TO9:M$=C$:M$=N$+CHR$(PEEK(&HFCB0
+I)):N$=C$:N$=M$:NEXT
200 IFCO=1THEN230
210 IFCO=0ANDHI=0ANDCH>LE THEN230
220 PRINT CHR$(12);TAB(2)+"HI-LEVEL : ";CHR$(PEEK(&HFCAF)+1);TAB(22);:N$=C$:FORI
=0TO9:M$=C$:M$=N$+CHR$(PEEK(&HFCB0+I)):N$=C$:N$=M$:NEXT:PRINT "      by ";N$;TAB(
56)+"GAME END.":RUN
230 PRINT CHR$(12);:N$=C$:FORI=1TO3:BEEP8,2:BEEP13,2:BEEP17,2:BEEP20,2:NEXT:FORI
=1TO10:CA=65
240 I$=INKEY$:IFI$="4"ORI$="8"THENCA=CA-1:IFCA<65THENCA=95
250 IFI$="6"ORI$="2"THENCA=CA+1:IFCA>95THENCA=65
260 LOCATE 52:PRINT N$+" ";:LOCATE52:PRINTN$+CHR$(CA);:LOCATE 3:PRINT "YOU ARE F
ANTASIC ! INPUT YOUR NAME!";
270 IF I$<>" "THEN240
280 M$=C$:M$=N$+CHR$(CA):N$=C$:N$=M$:NEXT
290 POKE &HFCAE,CO:POKE &HFCAF,CH-1:FORI=0TO9:POKE &HFCB0+I,ASC(MID$(N$,I+1,1)):
NEXT:GOTO220
```

★ベーマガには，１ページに１匹，影さんが隠れキャラとして登場します。それを全部だすと，無敵モードになり，30秒後に自爆します。(島根県出雲市・ぼく13才)……【編：ベーマガ影さんの謎ゲーム。さてこのページには？】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフト，また，実用ソフトを選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEII・IIe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。実用プログラムもこのコーナーで掲載します。

MSX2用(VRAM64K以上)

Snow Cape（スノーケープ）

森沢　桃子



★お話

森の中には幸福を呼ぶという〝しあわせうさぎ〟がいると聞いたので，雪の積もる寒い中きてみました。ご対面するのはちょっと苦労しますけど，♥ほしいからね。ウフフ…。

★遊びかた

雪の精はモコちゃんのあとについてきますので，うまく2人を同じ場所に集めると，その下に〝しあわせうさぎ〟が生まれます。しばらくして顔をだしたところに行くと，穴だけ残して消えてしまいます。

モコちゃんを動かすのは，カーソル・キーでもジョイスティック1のどちらでも使えます。

面数＋3羽と出会えたら，幸福のまつぎの面へ。雪の精につかまったり雲が右端へ流れちゃうと，1回ミスったことに。

★プログラム

MSX2が手元にありましたので，SCREEN5で作ってみました。1ドットずつ色を付けられるのはありがたいですが，スプライトは1ライン1色なのがちょっとね。今回は2枚重ねて使いましたが，色の付けかたが大変でした。

BGMを流していますので，他の音はPSGを止めないようにSOUNDを使いました。使いやすいように，文字変数にデータを入れてサブ・ルーチンを呼ぶようにしてあります。

雪の精は1人ずつちがった動きをします。でないとかってに同じ場所に集まりやすくなって，ゲームにならないからです。

データは，直接メモリへ転送してます。このほうが，プログラムが短くなるし，VARPTRってのも活躍できますしね，ここは良く理解しとくように。

★一言

もしも，リクエストがございましたら，BMJr，FM7(AV)，MSX1でも作らせちゃいます。極力グラフィックには凝ってみますので（あー，こんなこと言っちゃって良いのかなー)。

《第1表》変数表

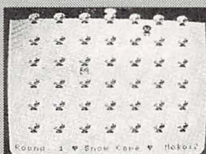
MY………モコちゃんのX座標	MU………BGMの演奏番号
MY………モコちゃんのY座標	SC………スコア
MF………モコちゃんの出会ったしあわせうさぎの数	HS………ハイスコア
MT………モコちゃんの数	RO………面数
AX( )……雪の精のX座標	C1( )……木のデータ
AY( )……雪の精のY座標	C2( )……穴のデータ
AR………雪の精の動く率	C3( )……しあわせうさぎのデータ
BF………しあわせうさぎの表示カウント，フラグ	C4( )……画面保存用
BG………しあわせうさぎの表示時間	X…………座標用ワーク
TX………雪のX座標	Y…………座標用ワーク
TF………雪の移動カウント	I…………ループ
M1$( )…BGM用楽譜	A…………乱数初期設定，キー入力，キャラクタ・コード，アドレス指定



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！

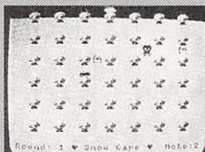
▼《写真2》左上にいるのが主人公のモコちゃんです





▲《写真3》やった！雪の精を合わせたゾ!! この調子!!

▼《写真4》しあわせうさぎを逃がしてしまった。残念





▲《写真5》右側が，しあわせうさぎ。早くつかまえろ!!

★ボツがこんなに恐しいものとは思わなかった。1ページずつ自分の名前がないことを確認すると僕は，ゲーセンで影になっていた。(宮城県岩沼市・すーりーたいとくわばほら15才)……【編：ゲーセンは影さんでいっぱいだ。】

```
10 ' ♥ Snow Cape ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ Momoiro Sweet Box 1987.1 ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 CLEAR 200,&HD000:SCREEN 5,2,0:OPEN "grp:" AS #1:COLOR 1,11,9:CLS:DEFINT A-Z
50 DIM AX(2),AY(2),C1(67),C2(67),C3(67),C4(67),M1$(7):A=RND(-TIME):GOSUB 750
60 DEF FNA(X,Y)=&HD000+X+Y*&HF:ON INTERVAL=120 GOSUB 390:HS=24
70 GOSUB 590:SC=0:RO=1:MT=2
80 MX=0:MY=0:MF=3+RO:AR=40-RO¥2:BF=0:BG=8-(12-RO¥2)*(RO<24):MU=0:TX=120:TF=100:GOSUB 410
90 ' ♥ MOKO ♥♥♥♥♥
100 A=STICK(0)+STICK(1):X=MX-(A=7)*(MX>0)+(A=3)*(MX<14):Y=MY-(A=1)*(MY>0)+(A=5)*(MY<11)
110 A=PEEK(FNA(X,Y)):IF A>0 OR MX=X AND MY=Y THEN 130
120 MX=X:MY=Y:PUT SPRITE 0,(MX*16+8,MY*16+7):A$="48050061f718b17c01d0fa10":GOSUB 730
130 IF A<3 THEN 180
140 SC=SC+RO:COLOR 4,0:PRESET(56,0):PRINT #1,USING "#####";SC
150 COPY C4 TO (BX*16+8,BY*16+8):COPY C2 TO (BX*16+8,BY*16+8),,TPSET:POKE FNA(BX,BY),2
160 A$="420500738b23c22d09a10":GOSUB 730:MF=MF-1:BF=0:AR=AR+3:IF MF=0 THEN 520
170 ' ♥ NYMPH ♥♥♥♥♥
180 FOR I=0 TO 1:X=MX-AX(I):Y=MY-AY(I)
190 IF I=0 THEN IF RND(1)<.5 THEN X=0 ELSE Y=0
200 IF I=1 THEN IF ABS(X)<=ABS(Y) THEN X=0 ELSE Y=0
210 X=AX(I)+SGN(X):Y=AY(I)+SGN(Y):IF RND(1)*200<AR THEN 230
220 A=PEEK(FNA(X,Y)):IF A=0 OR A=2 THEN AX(I)=X:AY(I)=Y:PUT SPRITE I*2+2,(AX(I)*16+8,AY(I)*16+7)
230 IF AX(I)=MX AND AY(I)=MY THEN MF=-MF
240 NEXT:IF MF<0 THEN 550
250 ' ♥ HAPPY RABBIT ♥♥♥♥♥
260 ON SGN(BF)+2 GOTO 290,270,320
270 IF AX(0)<>AX(1) OR AY(0)<>AY(1) OR PEEK(FNA(AX(0),AY(0)))>0 THEN 360
280 A$="47f500738b23c22d09a10":GOSUB 730:BX=AX(0):BY=AY(0):BF=-20:AR=AR-3:GOTO 360
290 BF=BF+1:IF BF THEN 360
300 COPY (BX*16+8,BY*16+8)-(BX*16+23,BY*16+23) TO C4:COPY C3 TO (BX*16+8,BY*16+8),,TPSET
310 A$="440500738b23c22d09a10":GOSUB 730:POKE FNA(BX,BY),3:BF=BG:GOTO 360
320 BF=BF-1:IF BF THEN 360
330 COPY C4 TO (BX*16+8,BY*16+8):COPY C2 TO (BX*16+8,BY*16+8),,TPSET
340 A$="4fd501738b23c22d09a10":GOSUB 730:POKE FNA(BX,BY),2:BF=0
350 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
360 TF=TF-1:IF TF THEN 100 ELSE IF TX>231 THEN 550
370 COPY(TX,0)-(TX+15,7) TO (TX+16,0):LINE(TX,0)-(TX+15,7),9,BF:TX=TX+16:TF=100:GOTO 100
380 ' ♥ PLAY BGM sub ♥♥♥♥♥
390 PLAY M1$(MU):MU=(MU+1)*-(MU<7):RETURN
400 ' ♥ SET ROUND sub ♥♥♥♥♥
410 CLS:GOSUB 710:LINE(0,0)-(255,15),0,BF:CIRCLE(127,4),7,11,,,.42:PAINT(127,4),11
420 COLOR 4,0:PRESET(8,0):PRINT #1,USING "Score:#####00";SC
430 COLOR 4,11:PRESET(8,200):PRINT #1,USING "Round:## ♥ Snow Cape ♥  Moko:#";RO;MT
440 PUT SPRITE 0,(MX*16+8,MY*16+7):FOR A=&HD000 TO &HD0B3:POKE A,0:NEXT
450 FOR Y=0 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 13 STEP 2:POKE FNA(X,Y),1
460 COPY C1 TO (X*16+8,Y*16+8),,TPSET:NEXT:NEXT
470 FOR I=0 TO 1
480 AX(I)=INT(RND(1)*10+5):AY(I)=INT(RND(1)*8+4):IF PEEK(FNA(AX(I),AY(I)))>0 THEN 480
490 PUT SPRITE I*2+2,(AX(I)*16+8,AY(I)*16+7):NEXT
500 PLAY M1$(0)+M1$(1)+M1$(6)+M1$(7):GOSUB 690:GOSUB 390:INTERVAL ON:RETURN
510 ' ♥ ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
520 INTERVAL OFF:GOSUB 690:GOSUB 710:COLOR 6,11:PRESET(80,88):PRINT #1,"Round Clear"
530 PLAY "l16ro4ccdeeefgggabbbo5c4r1r1":RO=RO+1:GOSUB 690:GOTO 80
540 ' ♥ PLAY MISS sub ♥♥♥♥♥
550 IF MT=0 THEN 650
560 INTERVAL OFF:GOSUB 690:GOSUB 710:COLOR 6,11:PRESET(88,88):PRINT #1,"Play Miss"
570 PLAY "l16ro5cco4baaagfffedddc4r1r1":MT=MT-1:GOSUB 690:GOTO 80
580 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
590 CLS:GOSUB 710:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I*2,(56+I*104,48),,I*2:NEXT
600 COLOR 8:PRESET(80,48):PRINT #1,"Snow Cape"
610 COLOR 7:PRESET(56,128):PRINT #1,USING "Hi Score:######00";HS
620 COLOR 6:PRESET(24,160):PRINT #1,"Push [SPACE] or [TRIGGER]"
630 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RETURN ELSE 630
640 ' ♥ GAME OVER sub ♥♥♥♥♥
650 INTERVAL OFF:GOSUB 690:GOSUB 710:COLOR 6,11:PRESET(88,88):PRINT #1,"Game Over"
660 PLAY "l16o4efedgagfefedgagfb4l8gfedc4r1r1":GOSUB 690:IF SC>HS THEN HS=SC
670 GOTO 70
680 ' ♥ PLAY WAIT sub ♥♥♥♥♥
690 IF PLAY(0) THEN 690 ELSE RETURN
700 ' ♥ SPRITE CLEAR sub ♥♥♥♥♥
710 FOR I=0 TO 5:PUT SPRITE I,(0,216),,VAL(MID$("012323",I+1,1)):NEXT:RETURN
720 ' ♥ SOUND sub ♥♥♥♥♥
730 FOR I=1 TO LEN (A$) STEP 3:SOUND VAL("&h"+MID$(A$,I,1)),VAL("&h"+MID$(A$,I+1,2)):NEXT:RETURN
740 ' ♥ READ DATA sub ♥♥♥♥♥
750 PRESET(8,0):PRINT #1,"しばらく おまちに":A=&H7680:GOSUB 820
760 FOR A=&H7800 TO &H787F STEP &H20:GOSUB 820:NEXT
770 FOR A=&H7400 TO &H743F STEP &H20:GOSUB 820:NEXT
780 FOR A=&H7420 TO &H743F:VPOKE A+&H20,VPEEK(A):NEXT
790 A=VARPTR(C1(2)):GOSUB 830:A=VARPTR(C2(2)):GOSUB 830
800 A=VARPTR(C3(2)):GOSUB 830:FOR I=0 TO 1:C1(I)=16:C2(I)=16:C3(I)=16:NEXT
810 FOR I=0 TO 7:READ M1$(I):NEXT:COLOR=RESTORE:RETURN
820 READ A$:FOR I=0 TO &H1F:VPOKE A+I,VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN
830 FOR A=A TO A+&H7F STEP &H20:READ A$:FOR I=0 TO 31
840 POKE A+I,VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT:RETURN
850 ' ♥ PALETTE data ♥♥♥♥♥
860 DATA 0000000440422071106730261012704160147076405770700000000000000000
870 ' ♥ SPRITE PATTERN data ♥♥♥♥♥
880 DATA 0000001 0D0D070C1F07071F3F001E1E0000000060 60C060F0C0C0F0F800F0F0
890 DATA 0F1F3F3E36363803001818000 01E0000E0F0F8F8D8D83880003030 0000F00000
900 DATA 00070103 0D0D171F1F0F0F1F3F001E0E00C000806060C0E0F0E0E0F0F800F0E0
910 DATA 0F183E3C363638333130300000 1E0000E030F878D8D838980818180000F00000
920 ' ♥ SPRITE COLOR data ♥♥♥♥♥
930 DATA 0000000A0A0A0A0606060608080000404441414141414141414B404A4A40404B4040
940 DATA 000B0A0A0A0A0A0909090909090009094343434343434343434A4A40404B4040
950 ' ♥ CHARACTER PATTERN data ♥♥♥♥♥
960 DATA 0000BBBBBBB000000BBBBBBBBBBB0000BBBBBBBBB22BB00BBBBBBBBBBB22B20
970 DATA BBBBBBBBBBB2B220BBBBBBBBB222220BBB33BBB22342220B33333BB24444420
980 DATA 03333333444440000333434344440000000033344440000000000056660000000
990 DATA 0000155666100000 0B1115561110000000111111000000000000000000000
1000 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1010 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1020 DATA 0000222000000000002000000222020000111111111100001111111111111100
1030 DATA 0111111111111100001111111111100002000020000000200002220020222000 0
1040 DATA 0000000000000000000770007700000000755707557000000007557075570000
1050 DATA 0007557075570000000755707557000000007570757000000007BB676BB70000
1060 DATA 0007BB676BB70000077BB676BB772000077777777777000017777777777100
1070 DATA 0117771117771100001111BBB1111000020000200000002000022200202220000
1080 ' ♥ BGM data ♥♥♥♥♥
1090 DATA t120v12o5c8.d16c8.d16c4o4a8r8,a8.b-16a8.b-16a4f8r8
1100 DATA a4f8g8a4f8g8            ,a8.b-16o5c8c8o4g8.a16g8r8
1110 DATA o5c8.d16c8.d16c8c8o4a8a8    ,a8.b-16a8.b-16a8a8f8r8
1120 DATA o5d4c8o4a8o5c8c8o4a8f8     ,a8a8g8.g16f4r4
1130 ' ♥ はははゝみにくいLISTでごめんなちゃい! ♥♥♥♥♥
```


★ＯＦグルメコーナー：どんなネタでも載れない俺は，ミカンにミートソースをのせてたべている。またボツだ。
（東京都渋谷区・Ｆ－４ＥＪ13才）……【編：ＯＦに載れないぐらいでやけにならずに！影さんを見なさい!!】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-DISKBASIC)用

FM音源EDITOR（エディタ）



Yu-You

はじめに

はじめまして，66SRユーザーのみなさん。私の名はユーユー。今月デビューした，新人です。

最近，FM音源が，いたるところにでまわってますネ。パソコンにも，YM－2203や2151が，PC－66SRにもちゃんとFM音源がついてますね。

ところで，みなさんは知っていましたか？ 66SRには，88SRと同じFM音源がついているんですよ。だから，言ってみると，YK－2さんや私が88SRで作るものと同じ音色で作れるはずです。

ということで，今月は66SRユーザーのためにFM音源エディタを開発しました。

プログラムについて

全部サブ・ルーチン式でまとめました。だから，メイン・ルーチンは，数行しかありません。また，さほど長くはないので，2～3時間もあれば打ち込めると思います。ただし，絶対にRENUMしないで，行番号だけは守ってください(ロードできなくなる)。

それと，入力したらバグを取ってから使ってください。そうしなければ，あとで泣くことになるかも…。

使いかたは？

パラメータを入れるためのコマンドは，すべて英字2文字です。具体的には，たとえばアルゴリズムを変えるなら，ALn(nは0～7までの整数)，つまり，コマンドのあとに数字を書き込んでやるといいのです。

その他10数種のコマンドがありますので，一応表を作っておきました。では，**第1表**を参考に，くわしい使いかたを説明しましょう。

第1表の上から順に見ていきたいと思います。

まず，アルゴリズム（AL）からアウトプット・レベル（OL）まで。これは，FM音源自体のパラメータですので，66SRのマニュアルを見てください。さらにくわしく知りたいかたは，4月に発売になる「ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集(仮題)」で，FM音源講座をひらくことになっていますので，そちらのほうをお楽しみに！ もちろん，本誌のほうでも連載していく予定ですよ。

つぎに，オペレータ・セレクト(OP)。これは，自分がエディットしたいオペレータをセレクトするためのものです。

プレイ(PL)とプレイデータ(PD)は，対にして使います。プレイ命令は，現在作っている音色を，プレイデータで定めた音階で演奏させるためのもの。ちなみに，PD⏎で聞いてくるプレイデータには，通常66SRのPLAY文で使う文字列を入れていただいてけっこうです。

セーブ(SV)。これは，それまで使った音色を，何らかの形で記録しておくための機能です。

《第1表》パラメータを入れるためのコマンド

コマンド	数値	意味
AL	0～7	アルゴリズム
FB	0～7	フィード・バック
AR	0～31	アタック・レート
DR	0～31	ディケイ・レート
SR	0～31	サスティン・レート
RR	0～15	リリース・レート
KS	0～3	キー・スケーリング
DT	－3～3	デチューン
ML	0～15	マルチプル
SL	0～15	サスティン・レベル
OL	0～127	アウトプット・レベル
OP	1～4	オペレータ・セレクト
PL	なし	プレイ：現在作っている音色を聞いてみる
PD	なし	プレイデータ：PLコマンドで，演奏させる音楽のデータをセットする
SV	なし	セーブ：それまで作っていた音色を，ディスクにセーブする。プリンタや，画面上にタイプすることも可能
LD	なし	ロード：ディスクにセーブしている音色をロードする。ロードしたあとは，RUNすると，再スタート
QU	なし	クワイト・エディタ：終わる

★このハガキを載せてくれた影さんには，もれなく，つぐ美さんの熱～いラリアットがもらえます。(千葉県船橋市・ぽんぽあ15才)……【編：今，別の技を研究してるみたいですよ。影：もしや，延髄ギリか？】

```
Algorithm    0   Feed Back   7   OP   1
           op#1   op#2   op#3   op#4
--ENV--
AR  [0-31]   26     29     28     31
DR  [0-31]    8      5      4     10
SR  [0-31]    5      4      2      3
RR  [0-15]    7      4      6      5
KS   [0-3]    3      3      3      3
--F G--
DT  [-3-3]    3      3      3      3
ML  [0-15]    3      4      1      1
--LEV--
SL  [0-15]    2      1      3      1
OL [0-127]   30     30     30      0
Command ? ■
```

◀《写真1》プログラムをRUNすると，コマンド入力待ちになります

```
Algorithm    0   Feed Back   7   OP   1
           op#1   op#2   op#3   op#4
--ENV--
AR  [0-31]   26     29     28     31
DR  [0-31]    8      5      4     10
SR  [0-31]    5      4      2      3
RR  [0-15]    7      4      6      5
KS   [0-3]    3      3      3      3
--F G--
DT  [-3-3]    3      3      3      3
ML  [0-15]    3      4      1      1
--LEV--
SL  [0-15]    2      1      3      1
OL [0-127]   30     30     30      0
Command ? AR28■
```

◀《写真2》ではアタック・レートを28に設定してみましょう

▶《写真3》SVコマンドで，ディスクにセーブしたり，プリント・アウトすることもできる

```
Algorithm    0   Feed Back   7   OP   1
           op#1   op#2   op#3   op#4
--ENV--
AR  [0-31]   28     29     28     31
DR  [0-31]    8      5      4     10
SR  [0-31]    5      4      2      3
RR  [0-15]    7      4      6      5
KS   [0-3]    3      3      3      3
--F G--
DT  [-3-3]    3      3      3      3
ML  [0-15]    3      4      1      1
--LEV--
SL  [0-15]    2      1      3      1
OL [0-127]   30     30     30      0
Do you have DISK ? N
Do you have PRINTER ?
```

▶《写真4》Do You have PRINTER？でNと答えると画面上にルーチンがプログラム化される

```
100 CH=1
110 READ A:SOUND 176,A
120 FOR I=48 TO 128 STEP 16
130 FOR J=0 TO 12 STEP 4
140 READ A
150 SOUND I+J+(CH-1),A
160 NEXT J,I
170 DATA 56
180 DATA 51, 52, 49, 49
190 DATA 30, 30, 30, 0
200 DATA 220, 221, 228, 223
210 DATA 8, 5, 4, 10
220 DATA 5, 4, 2, 3
230 DATA 39, 20, 54, 21
Ok
■
```

「Do you have DISK？」

と聞いてきますので，ディスクを持っていたら，Y(y)を入力してください。そうすると，ファイル・ネームを聞いてくるので，9文字までの英字列を入力してください。ディスクに記録してくれます。なお，ディスクに記録したもののみロードすることができます。

つぎに，もし，ディスクを持っていない場合は，

「Do you have PRINTER？」

と聞いてくるので，プリンタを持っていたら[Y]キーを押してください。プリント・アウトしてくれます(**リストA**)。もし，プリンタも持ってないときには，画面に表示してくれますので，自分で書きとめておいてください。なお，セーブしたデータ(プリント・アウトや画面出力も含む)は，そのまま，自分のプログラム中で使うことができます。

また，100行のch＝1という値を，1～3まで変化させることによって，FM音源のチャンネル1～3用に使えます。また，一つのVGMプログラム中に，2個以上このルーチンを使うときには，セーブしたプログラムをそれぞれ行番号がぶつからないようにRENUMして使ってください。

ロード（LD）について。これは，ディスクにセーブしてあるデータを，プログラム中に取り込むコマンドです。LD[↵]とやって，ファイル・ネームを

《リストA》Do you have PRINTER？でYと答えるとプリンタに出力される

```
100 CH=1
110 READ A:SOUND 176,A
120 FOR I=48 TO 128 STEP 16
130 FOR J=0 TO 12 STEP 4
140 READ a
150 SOUND I+J+(CH-1),A
160 NEXT J,I
170 DATA 56
180 DATA 51, 52, 49, 49
190 DATA 30, 30, 30, 0
200 DATA 220, 221, 220, 223
210 DATA 8, 5, 4, 10
220 DATA 5, 4, 2, 3
230 DATA 39, 20, 54, 21
```

FM音源エディタのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 COLOR 8:CLS:OP=0
30 DIM RG(6,3),VI(8,3),CO$(16,1)
100 GOSUB 1230
110 GOTO 1040
500 READ RG(0,0)
510 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 3
520 READ RG(I,J):NEXT J,I
980 '
990 '
1040 GOSUB 1360
1050 GOSUB 1580
1060 GOSUB 1950
1070 '
1080 'main
1090 CONSOLE 19,6:GOSUB 2180
1100 IF CN<5 THEN VI(CN,OP)=V:X=OP*7+12:Y=CN+5:GOTO 2320
1110 IF CN<7 THEN VI(CN,OP)=V:X=OP*7+12:Y=CN+7:GOTO 2320
1120 IF CN<9 THEN VI(CN,OP)=V:X=OP*7+12:Y=CN+9:GOTO 2320
1130 IF CN=9 THEN AL=V:X=9:Y=0:GOTO 2320
1140 IF CN=10 THEN FB=V:X=25:Y=0:GOTO 2320
1150 IF CN=11 THEN OP=V:LOCATE 34,0:MO=V:GOSUB 1910:PRINT MO$:OP=OP-1:GOTO 1090
1160 IF CN=12 THEN GOTO 2400
1170 IF CN=13 THEN GOTO 2350
1180 IF CN=16 THEN CLS:END
1190 IF CN=15 THEN GOTO 3290
1200 IF CN=14 THEN GOTO 2680
1210 END
1220 'harpsic voice
1230 RESTORE 1270
1240 READ RG(0,0)
1250 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 3
1260 READ RG(I,J):NEXT J,I:RETURN
1270 DATA  56
1280 DATA  51, 52, 49, 49
1290 DATA  30, 30, 30,  0
1300 DATA 218,221,220,223
1310 DATA   8,  5,  4, 10
1320 DATA   5,  4,  2,  3
1330 DATA  39, 20, 54, 21
1340 '
1350 'change
1360 AL=RG(0,0) AND 7
1370 FB=(RG(0,0) AND 56)/8
1380 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3
1390 VI(I,J)=RG(I+3,J) AND 31
1400 NEXT J,I
1410 RESTORE 1500
1420 FOR I=3 TO 8
1430 READ R,AD,TI
1440 FOR J=0 TO 3
1450 VI(I,J)=(RG(R,J) AND AD)/TI
1460 NEXT J,I
1470 FOR J=0 TO 3
1480 IF VI(5,J)>3 THEN VI(5,J)=-(VI(5,J)-4):NEXT
1490 RETURN
1500 DATA 6, 15, 1
1510 DATA 3,192,64
1520 DATA 1,112,16
1530 DATA 1, 15, 1
1540 DATA 6,240,16
1550 DATA 2,127, 1
1560 '
1570 'letter print
1580 CONSOLE 0,25:CLS
1590 PRINT"Algorithm"
1600 LOCATE 16,0:PRINT"Feed Back"
1610 LOCATE 32,0:PRINT"OP"
1620 PRINT
1630 PRINT"            op#1   op#2   op#3   op#4"
1640 PRINT
1650 PRINT"--ENV--"
1660 PRINT"AR  [0-31]":PRINT"DR  [0-31]":PRINT"SR  [0-31]":PRINT"RR  [0-15]":PRI
NT"KS   [0-3]"
1670 PRINT
1680 PRINT"--F G--"
1690 PRINT"DT  [-3-3]":PRINT"ML  [0-15]"
1700 PRINT
1710 PRINT"--LEV--"
```

★クラスに，「プログラムを入力したけど，ゲームができないっ！ベーマガはいんちきだ～」とわめいているヤツがいる。そいつはRUNを知らない。(東京都足立区・**森重秀一13才**)……**【編：仲良くがんばろう～。】**

入力してください。ディスクからロードしてくれます。OKとでたら，RUNしてください。そうすると，セーブされてるデータのエディットに入れるはずです。

88ＳＲからの移植

最近，66のプログラムをチェックしていると，88SR（YK－2さんの作品）からの移植がめだちます。中には，FM音源のパラメータを，そっくりそのままコピーしてくる人もいるのですが，いくら同じ音源をつんでるからと言っても，別の機種。スピーカや，出力方法もちがうのです。

だから，同じにコピーしても，同じ音楽を聞くことは不可能なのです。ですから，自分の耳をたよりに，多少調整してみてください。

最後に

僕は今，88と66の両機種で動くプログラムを作ることも考えてます。希望の手紙が多ければ実行しますので，どうぞハガキで…。

それでは，良いプログラムが送られてくることを期待しつつ，サヨウナラ。

```
1720 PRINT"SL  [0-15]":PRINT"OL [0-127]"
1730 'all val print
1740 MO=AL:GOSUB 1920:LOCATE 9,0:PRINT MO$
1750 MO=FB:GOSUB 1920:LOCATE 25,0:PRINT MO$
1760 MO=OP+1:GOSUB 1920:LOCATE 34,0:PRINT MO$
1770 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3
1780 MO=VI(I,J):GOSUB 1920
1790 LOCATE J*7+12,I+5:PRINT MO$
1800 NEXT J,I
1810 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
1820 MO=VI(I+5,J):GOSUB 1920
1830 LOCATE J*7+12,I+12:PRINT MO$
1840 NEXT J,I
1850 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
1860 MO=VI(I+7,J):GOSUB 1920
1870 LOCATE J*7+12,I+16:PRINT MO$
1880 NEXT J,I
1890 PRINT:RETURN
1900 '
1910 'to str
1920 MO$=RIGHT$("    "+STR$(MO),4):RETURN
1930 '
1940 'command set
1950 RESTORE 1990
1960 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 1
1970 READ A$:CO$(I,J)=RIGHT$(A$,2)
1980 NEXT J,I:RETURN
1990 DATA AR,ar
2000 DATA DR,dr
2010 DATA SR,sr
2020 DATA RR,rr
2030 DATA KS,ks
2040 DATA DT,dt
2050 DATA ML,ml
2060 DATA SL,sl
2070 DATA OL,ol
2080 DATA AL,al
2090 DATA FB,fb
2100 DATA OP,op
2110 DATA PL,pl
2120 DATA PD,pd
2130 DATA SV,sv
2140 DATA LD,ld
2150 DATA QU,qu
2160 '
2170 'command input
2180 CLS:INPUT"Command ";CO$
2190 CONSOLE 0,25:LE=LEN(CO$)
2200 L$=LEFT$(CO$,2)
2210 IF LE=2 THEN V=0:GOTO 2230
2220 V$=RIGHT$(CO$,LE-2):V=VAL(V$)
2230 FOR I=0 TO 1
2240 FOR CN=0 TO 16
2250 IF L$=CO$(CN,I) THEN GOTO 2290
2260 NEXT CN,I
2270 PRINT:PRINT"Command Error"
2280 FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO 1090
2290 RETURN
2300 '
2310 'data print
2320 LOCATE X,Y:MO=V:GOSUB 1910:PRINT MO$:GOTO 1090
2330 '
2340 'input play data
2350 CONSOLE 19,6:CLS
2360 INPUT "play data ";PD$
2370 GOTO 1090
2380 '
2390 'play
2400 GOSUB 2500
2410 SOUND 176,RG(0,0)
2420 FOR I=1 TO 6
2430 FOR J=0 TO 3
2440 SOUND (((I-1)*16)+48+(J*4)),RG(I,J)
2450 NEXT J,I
2460 PLAY PD$
2470 GOTO 1090
2480 '
2490 'to reg
2500 RG(0,0)=AL+FB*8
2510 RESTORE 2610
2520 FOR I=2 TO 6
2530 READ R1,R2,TI
2540 FOR J=0 TO 3
2550 RG(I,J)=VI(R1,J)+(VI(R2,J)*TI)
2560 NEXT J,I
2570 FOR J=0 TO 3
2580 IF VI(5,J)<0 THEN VI(5,J)=ABS(VI(5,J))+4
2590 RG(1,J)=VI(6,J)+(VI(5,J)*16)
2600 NEXT:RETURN
2610 DATA 8,0, 0
2620 DATA 0,4,64
2630 DATA 1,0, 0
2640 DATA 2,0, 0
2650 DATA 3,7,16
2660 '
2670 'save
2680 CONSOLE 19,6:CLS
2690 GOSUB 2500
2700 PRINT"Do you have DISK ? ";
2710 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2710
2720 IF A$="y" OR A$="Y" THEN PRINT"Y":GOTO 2970
2730 IF A$="n" OR A$="N" THEN PRINT"N":GOTO 2750
2740 GOTO 2710
2750 PRINT:PRINT"Do you have PRINTER ? ";
2751 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2751
2760 IF A$="y" OR A$="Y" THEN PRINT"Y":GOTO 3140
2770 IF A$="n" OR A$="N" THEN PRINT"N":GOTO 2790
2780 GOTO 2750
2790 '
2800 'nomal
2810 CONSOLE 0,25:CLS
2820 PRINT"100 CH=1"
2830 PRINT"110 READ A:SOUND 176,A"
2840 PRINT"120 FOR I=48 TO 128 STEP 16"
2850 PRINT"130 FOR J=0 TO 12 STEP 4"
2860 PRINT"140 READ A"
2870 PRINT"150 SOUND I+J+(CH-1),A"
2880 PRINT"160 NEXT J,I
2890 PRINT"170 DATA";RG(0,0)
2900 FOR I=1 TO 6
2910 PRINT RIGHT$(STR$(170+(I*10)),3);" DATA";
2920 FOR J=0 TO 2:PRINT RG(I,J);",";:NEXT
2930 PRINT RG(I,3):NEXT
2940 PRINT:END
2950 '
2960 'disk
2970 INPUT"Input file name";FL$
2980 OPEN FL$ FOR OUTPUT AS #1
2990 PRINT#1,"100 ch=1"
3000 PRINT#1,"110 read a:sound 176,a"
3010 PRINT#1,"120 for i=48 to 128 step 16"
3020 PRINT#1,"130 for j=0 to 12 step 4"
3030 PRINT#1,"140 read a"
3040 PRINT#1,"150 sound i+j+(ch-1),a"
3050 PRINT#1,"160 next j,i
3060 PRINT#1,"170 data";RG(0,0)
3070 FOR I=1 TO 6
3080 PRINT#1,STR$(170+(I*10));"data";
3090 FOR J=0 TO 2:PRINT#1,RG(I,J);",";:NEXT
3100 PRINT#1,RG(I,3):NEXT
3110 CLOSE:GOTO 1090
3120 '
3130 'printer
3140 LPRINT"100 CH=1"
3150 LPRINT"110 READ A:SOUND 176,A"
3160 LPRINT"120 FOR I=48 TO 128 STEP 16"
3170 LPRINT"130 FOR J=0 TO 12 STEP 4"
3180 LPRINT"140 READ a"
3190 LPRINT"150 SOUND I+J+(CH-1),A"
3200 LPRINT"160 NEXT J,I
3210 LPRINT"170 DATA";RG(0,0)
3220 FOR I=1 TO 6
3230 LPRINT RIGHT$(STR$(170+(I*10)),3);" DATA";
3240 FOR J=0 TO 2:LPRINT RG(I,J);",";:NEXT
3250 LPRINT RG(I,3):NEXT
3260 GOTO 1090
3270 '
3280 'load
3290 CONSOLE 19,6:CLS
3300 INPUT"Input file name";FL$
3310 MERGE FL$
```

★つ，つ，つぐ美さん！あ，あなたを見てからというもの，食べ物ものどを通らず，食べたものも，また口からもどってしまうと，影さんが…。（愛知県豊橋市・**田中照彦14才**）……【**編**：このあと影さんはどうなったでしょう。】

ザ★ビデオゲーム★
ミュージック★プログラム

PC-8801mkIISR以上(V2モード)用

ワルキューレの冒険

(ファミコン版)

Ⓒ(株)ナムコ

by DenII

こんにちは。Den II です。エ! 知らない? そう! 先月ハレー彗星の再来かのごとくデビューしたDen IIですよ。ところが,突然ではありますが,今月をもって引退します。単なる家庭の事情です。書きすぎると,かなしくなるので,このへんで…。

ところで,この「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」のメイン・コーナーをこの私がやってるってことは,YK-2さんはどうしたんだろうなんて,心配している読者のみなさんも多いと思います。YK-2先生は今,将来のかかった大事な試験期間中ということで,今月はお休みなのです。ごめんなさい。

ワルキューレの冒険って

みなさん,ワルキューレの冒険ってゲーム,覚えていますか? そう,昨年ナムコでだして,大ヒットしたあのファミコン・ゲームですよ(ビデオゲーム版もありますが)。女の子が,時のカギを手に入れるために,冒険するゲー

ワルキューレの冒険のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DIM AA%(4,9)
20 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ AA%(X,Y):NEXT Y,X:CMD VOICE AA%,AA%,AA%
30 DATA  57, 15, 2, 0, 4000, 0, 1, 0, 0, 0
40 DATA  31, 1, 1, 5, 1, 23, 0, 2, 0, 0
50 DATA  31, 2, 1, 5, 3, 30, 1, 2, 0, 2
60 DATA  31, 1, 1, 5, 1, 48, 0, 2, 0, 0
70 DATA  31, 2, 1, 8, 1, 0, 0, 1, 0, 0
80 '
90 A0$="t20018":A1A$="frrfff":A9$="t150o7q7v15l16y38,185
100 A1$="q4o4v12arraaaarraaab-rrb-b-b-b-b-b-b-b-
110 A2$="arraaaarraaab-rrb-b-b-d-fb-fd-
120 A3$="q3>v14y140,23f&f&f&f&f&f&frq6fffq3g&g&g&g&g&g>c&c&c<b-&b-&b-
130 A4$="a&a&a&a&a&a&a&arq6fffq3g&g&g&g&g&g>c&c&c<b-&b-&b-
140 A5$="a&a&a&a&a&a&a&arq6fffq3b-&b-&b-&b-&b-&b->e-&e-&e-d-&d-&d-
150 A6$="q7d-e-q3c&c&c&c&c&c&c&c&cq5<"+A1A$+"d-d-fb-fd-<
160 A7$="q3a&a&a&a&a&a&a&arq6fffq3>d-&d-&d-&d-&d-&d-g-&g-&g-e&e&e
170 A8$="f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&fq4o4v12y140,24b-rrb-b-b-b-b-b-b-b-
180 B1$="q4o4v12"+A1A$+A1A$+A1A$+"ffffff
190 B3$="v12q3>y141,23c&c&c&c&c&c&crq6<aaaq3>e-&e-&e-&e-&e-&e-g&g&gg&g&g
200 B4$="q5f&f&fq6v13<cfa>q5c&cv12r<aaa>q3e-&e-&e-&e-&e-&e-g&g&gg&g&g
210 B5$="q5f&f&fq6v13<cfa>q5c&cv12r<aaa>q3g-&g-&g-&g-&g-&g-b-&b-&b-b-&b-&b-
220 B6$="q7b->c<q3a&a&a&a&a&a&a&a&aq5crrccc<b-b->d-fd-<b-
230 B7$="q5f&f&fq6v13<cfa>q5c&cv12r<aaa>q3b-&b-&b-&b-&b-&b->d-&d-&d-d-&d-&d-
240 B8$="<a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&aq4o4v12y141,24"+A1A$+"ffffff
250 B9$="<c>c<b>cec<b>c<c>c<b->cec<b->c<c>c<a>cec<a>c<c>c<a->cec<a->c
260 C1$="q5v14o4crrccccrrcccd-rrd-d-d-d-d-d-d-d-
270 C3$="v12y142,25"+A1A$+A1A$+A1A$+"ffffff":C6$=A1A$+A1A$+A1A$+"ffffe-d-
280 C8$=A1A$+A1A$+"y142,24v14d-rrd-d-d-d-d-d-d-d-
290 D3$="l8q8o4v12r32ffffffffrq7fffq8ggggggq4gq8>ccq4cq8<b-b-q4b-16.q8
300 D4$="v11b-32v12aaaaaaaarq7fffq8ggggggq4gq8>ccq4cq8<b-b-q4b-16.q8
310 D5$="v11b-32v12aaaaaaaarq7fffq8b-b-b-b-b-q4b-q8>e-e-q4e-q8d-d-q4d-16.q8
320 D6$="q7d-32d-e-q8ccccccccccq4cq6<"+A1A$+"d-d-fb-fd-16.
330 D7$="q8b-32aaaaaaaarq7fff>q8d-d-d-d-d-q4d-q8g-g-q4g-q8eeq4e16.q8
340 D8$="e32ffffffffffffv7ffv6ffv5ff":E8$="v8ev10ffffffffffffv7ffv6ffv5ff
350 E3$="l8q8o4v10r8ffffffffrq7fffq8ggggggq4gq8>ccq4cq8<b-b-
360 E4$="v8b-v10aaaaaaaarq7fffq8ggggggq4gq8>ccq4cq8<b-b-
370 E5$="v8b-v10aaaaaaaarq7fffq8b-b-b-b-b-q4b-q8>e-e-q4e-q8d-d-
380 E6$="q7v8d-v10d-e-q8ccccccccccq4cq6<"+A1A$+"d-d-fb-f
390 E7$="q8v8b-v10aaaaaaaarq7fff>q8d-d-d-d-d-q4d-q8g-g-q4g-q8ee
400 F3$="l8q8o4v10r16ccccccccrq7<aaaq8>e-e-e-e-e-q4e-q8ggq4gq8ggq4g16q8
410 F4$="g16fffv11<q7cfaq8>ccrv10<q7aaaq8>":F5$=F4$:F7$=F4$
420 F4$=F4$+"e-e-e-e-e-q4e-q8ggq4gq8ggq4g16q8
430 F5$=F5$+"g-g-g-g-g-q4g-q8b-b-q4b-q8b-b-q4b-16q8
440 F6$="b-16q7b->c<q8aaaaaaaaaq4aq6crrccc<b-b->d-fd-<b-16>
450 F7$=F7$+"b-b-b-b-b-q4b-q8>d-d-q4d-q8d-d-q4d-16q8
460 F8$="d-16<aaaaaaaaaaaav6aav5aav4aa"
470 CMD PLAY A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$:CMD PLAY A1$,B1$,C1$
480 CMD PLAY A2$,B1$,C1$
490 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$:CMD PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$,F4$
500 CMD PLAY A5$,B5$,C3$,D5$,E5$,F5$:CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
510 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$:CMD PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$,F4$
520 CMD PLAY A7$,B7$,C3$,D7$,E7$,F7$:CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
530 GOTO 480
```

★載せてくれたら僕の一本背負いを影さんにプレゼントします。載せてくれなかったら,僕のともえ投げを編さんにプレゼントします。(静岡市・RAI-銀星Jr 13才)……【影:私が載せたんじゃないぞ! よしてくれ〜。】

ムでしたね。あのゲームの音楽を覚えてる人，いるかな？ あのねむくなる音楽ですよ（個人的には，エンディングの音楽が好き）。

今月は，エンディングではないんですが，メインBGMの音楽を…。

ベスト・コレクション

この曲，僕が作った曲の中でも，ベスト・コレクションに入れている作品。なんたって音色（エコー効果・サラウンド仕用）がいい。さらに，FM音源のデチューンや，PSGデチューンで，周波数をずらしたものを重ねる（多重録音）と，ゴックン。

聞くときは，スピーカにつないで，部屋をまっ暗にして聞いてみてください(暗い…)。

プログラムについて

たいしたテクは使ってないので，入力して[F5]キーをポン。

最後に一言

私の引退後は，Yu－Youさんが引きついでくれるはずです。YK－2さんとともに，彼を応援してやってネ。

では，See you again！

FM音源 110番

最近，FM音源なるもの，大変はやってますネ。そう，とくにYM－2203なんて，PC，MZ，AVその他のいろんな機種に。しかし，そのFM音源も，使いかたがわからないとただのかざり，ということで今月からこのコーナーを開いて，FM音源に関するいろんな質問に答えていきたいと考えてます。当然，FM音源に関する質問じゃなくてもいいですよ。

なお，来月からはYu－Youさんが代わりをやってくれると思います。

では，さっそく本文に入ります。

Q Den II先生こんにちは。僕は，最近VGMにこっています。今，グラディウスを作っているんですが，その音色の作りかた，FM音源のパラメータの意味，88と98のちがいを教えてください。なお，僕が使っているコンピュータは，9801U2です。

〔茨城県新治郡・**奥井武道？才**〕

A VGMにこることはいいことです。君が何才なのか，そして，どの程度の知識を持ってるのかわからないので，そのへんは考えずに答えます。

まず，FM音源のパラメータの意味，これは誌上では限りがあってくわしく答えられません。少しずつ本誌で連載していく予定です。

88と98のちがい，これは，わかりません。ただ88には，98にない「&」というものがあります。これは音楽用語でいうと，「タイ」です。タイとは，それでむすばれた二つの音をつなげるというもので，たとえば88で「a 8 & a 8」とやると，「a 4」と同じ長さで演奏するというものです。

さて，問題のグラディウスの音色の作りかたに入ります。この音色の特徴は，PSGに似ているということです。

具体的には，キャリア一つにモジュレータ二つを使うときれいにでます。

やりかたは，アルゴリズムを1にし，オペレータ2をマスクします。マルチプルは，キャリアを1に，残りを2にしてみてください。エンベロープは，アタックが全オペレータ31，ディケイは全部7ぐらい，サスティン・レートは3ぐらい，サスティン・レベルは，オペレータ1に12，残りのオペレータに1を入れると良いでしょう。もちろん，フィードバックは最大に。

まあこんなもんでしょう。お好みにより，デチューンやその他のパラメータに手を加えてみてもおもしろいですネ。

なお，この曲はPSGで作っても，かなりのものができるはずです。みなさん，トライしてみてくださいネ。

㊙ みなさん，先月2月号の「Out Run Passing Breeze」は入力してくれましたか？「ROM BASICで実行してください」という表記にとまどい，読者の中には入力したが，システム・ディスクにセーブできないんじゃ…などと思って入力しなかった人も，けっこういるんじゃないかな？ 実際そういうハガキがありました。

そういう人のために，特別にシステム・ディスクにセーブして通常に動くようにする，必殺の裏ワザを伝授しようと思います。

やりかた

①NECのシステム・ディスクで立ちあげ，プログラムを入力したらそのシステム・ディスク内にセーブする。

②NECのシステム内から，セーブしたプログラムをロードする。

③ディップ・スイッチの2－7をOFFにしてRESETを押す。

④ROMベーシックが立ちあがったのを確認して，**リストA**のように実行する。

⑤あとはRUNするだけ。

さあ，これでシステム内にセーブできましたネ。再度実行は，②からどうぞ。

みなさん，今後FM音源に関した質問などございましたら，このコーナーに110番してください。

それから送るときには，使用機種名や年令を書くのも忘れないでネ‼ また，できましたら，自分で作ったパラメータをプリント・アウト（手書きでもかまわない）して送ってちょ～らい。

⚜ ⚜ ⚜

《リストA》㊙テクニックのプログラム・リスト

```
mon

hJed000

D000 2A 58 E6 36 FF CD C0 05 CD 1A 4F C3 7B 04 00 00       *X◥6 ヘタ ヘ Oテ(

hJgd000

OK
```

お知らせ

「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」のコーナーにもかかわらず，今回はファミコン用のミュージックをお届けしましたが，来月号からは装いも新たに，「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」のコーナーとしてスタートします。

みなさんの投稿プログラムも，ビデオゲームのみならず，ファミコン，パソコンのゲーム・ミュージックも受け付けますので，ふるって，投稿してください。

よろしくお願いします。（**編集部**）

★影さん，山があるから川があるんですか？それとも川があるから山があるんですか？ティーチ・ミー・ホワイ？（京都府宇治市・**岡崎久明15才**）……【**影：山川さんて人はよく聞くが，川山さんて人はあまり聞かないな。**】

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以上(V2モード)用

Out Run —アウトラン—

©セガ・エンタープライゼス

Splash Wave

Yu-You

全国26万のベーマガ読者のみなさん，はじめまして。今月からお世話になることになりました，Yu−You（ユーユー）です。DenIIさんが今月をもちまして引退することになりましたので，その後を引きつぐことになっています。

今まで，DX7などといったシンセを使ってましたので，FM音源はお手のもの。まあ，今後ともひとつよろしくネ!!

セガの曲って大好き

僕は，いつも思うのですが，セガの曲っていつ聞いてもいいですネ。最近のセガは，短い曲をループさせるよりも，一つの長〜い曲(作品ともいえる)を作って，それをVGMに使うでしょう。だから，あきないですネ。

とくに，OUT RUNは，その代表例。中でも，僕が一番好きなのがこの曲。え，どこがいいって？そりゃ何と言っても，あの巧みな音色とドラムス。間奏部のドラムなんて，もう，う〜ん。これからもセガさんには，すばらしいVGMを作ってもらいたいですネ。

プログラムについて

このプログラムをRUNさせて気づいた人もいるかもしれませんが，途中までしか入っていません。それを無限ループさせています(手ぬき？)。かんべんしてください。

最初は，PSGでドラムを作っていたのですが，ガーベージコレクションが。ということで，FM音源で作りました。結構良いできでしょう。

140行は，私のオリジナルの方法です。YK−2さんや，DenIIさんは，テンポを128や132に固定して，タイマB（E21A）を変える方法をとっています。

しかし，この方法だと速い曲になるとずれることがあります。ところが，私の方法は逆。テンポを自由に設定し，そのかわりに4分音符から64分音符までの発声の長さを，正確に合わせてやるわけです。しくみを説明すると長くなりますので，やりかただけを説明します。

①Cmd Play中のテンポを決める。
②リストAをRUNさせる。
③tempo＝ と聞いてくるので，①で決めた値を入力する。
④画面にでた値を，それぞれ，&HE216，&HE217，&HE21AにPOKEして，CMD STOPM。
⑤Cmd Play中のTコマンドに①で決めた値を入れて演奏する。

この方法を使うと，まず，ずれないので，みなさんもおためしあれ!!

最後に

これからは，手ぬきをしないように作ります。あ，そうそう，HELPキーだけは，絶対に押さないように。もし押すと…カポシ!! 痛いなあ，石投げないでくださいよ。

P.S. 今後とも，このユーユーをよろしく。何，名前の由来？そんなもん，山下さんがかってにつけただけです。もっとも理由があるのですが…。

《リストA》テンポが自由に設定でき，音をずれなくするプログラム・リスト

```
10 CLS:E#=240000!:INPUT"Tempo = ",T:PRINT
20 S4=(60/T)*1000:S8=S4/2:S16=S4/4:S32=S4/8:S64=S4/16
30 FOR I=14 TO 100
40 IF (((S8¥I)*I)*2)=((S4¥I)*I) THEN GOSUB 21284
50 NEXT:PRINT"Can't!!":END
60 IF (((S16¥I)*I)*2)<>((S8¥I)*I) THEN RETURN
70 IF (((S32¥I)*I)*2)<>((S16¥I)*I) THEN RETURN
80 IF (((S64¥I)*I)*2)<>((S32¥I)*I) THEN RETURN
90 PRINT "ﾜﾘｺﾐ ｼｭｳｷ =";I:PRINT
100 E1=256-((125*I)/36):E1=INT(E1):E2#=E#/I:E2=INT(E2#+.5)
110 E3$=RIGHT$("000"+HEX$(E2),4)
120 E2A$=RIGHT$(E3$,2):E2B$=LEFT$(E3$,2)
130 PRINT"&hE216 =";VAL("&h"+E2A$):PRINT
140 PRINT"&hE217 =";VAL("&h"+E2B$):PRINT
150 PRINT"&hE21A =";E1:PRINT
```

Out Run —Splash Wave— のプログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:HELP ON:ON HELP GOSUB 750
110 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
120 '
130 READ E216,E217,E21A
140 POKE &HE216,E216:POKE &HE217,E217:POKE &HE21A,E21A:CMD STOPM
150 '
160 READ BF
170 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
180 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
190 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
200 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
210 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
220 '
230 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
240 READ PL1%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
270 READ PL2%(X,Y)
280 NEXT Y,X
290 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
```

★じつは，つぐ美さんは純情なので，「影さんが好き」と言えないで困っていることを私は知っている。(京都市・平 影清15才)……【影：そうかそうか。ふむふむ。つぐ美：編集長，お茶飲みに行きましょう。影：おいおい。】

```
300 READ PL3%(X,Y)
310 NEXT Y,X
320 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
330 READ PL4%(X,Y)
340 NEXT Y,X
350 CMD VOICE PL1%,PL4%,PL2%:GOTO 840
360 '
370 DATA  195  :' ----- &h E216
380 DATA   40  :' ----- &h E217
390 DATA  175  :' ----- &h E21A
400 '
410 DATA    3  :' ----- Detune For  PSG & FM
420 '
430 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
440 DATA  61, 15,  2,  1,  800, 10,  2,  5       ,0,0
450 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
460 DATA  25,  3,  3,  6,  3, 32,  0,  1, -1,  0
470 DATA  26,  1,  9,  7,  0,  0,  0,  0,  3,  0
480 DATA  26,  1,  9,  7,  0,  0,  0,  1, -1,  1
490 DATA  22,  1,  9,  7,  0,  0,  0,  4,  3,  1
500 '
510 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
520 DATA  60, 15,  2,  1, 1000,100,  0,-10       ,0,0
530 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
540 DATA  31,  9,  8,  5, 10,  0,  0,  0,  0,  0
550 DATA  31, 20, 18, 10, 11,  0,  1,  0,  0,  0
560 DATA  31, 15, 14,  5,  9, 10,  1,  0,  0,  0
570 DATA  31, 10, 10,  9,  9,  0,  1,  0,  0,  0
580 '
590 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
600 DATA  59, 15,  2,  0, 5000,  0,  1,  0       ,0,0
610 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
620 DATA  31,  3,  3,  8,  6, 23,  0,  1, -1,  0
630 DATA  30,  3,  1,  8,  5, 25,  1,  1,  3,  0
640 DATA  29,  5,  5,  8,  3, 40,  0,  0,  0,  1
650 DATA  31,  3,  1,  9,  5,  0,  1,  1,  0,  1
660 '
670 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
680 DATA  58, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0      ,0,0
690 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
700 DATA  15,  8,  3,  5,  1, 30,  1,  1, -1,  0
710 DATA  25, 11,  3,  5,  8, 35,  2,  4,  0,  0
720 DATA  15, 10,  3,  5,  6, 47,  2,  0,  3,  0
730 DATA  20,  3,  5,  7,  2,  0,  0,  1,  0,  0
740 '
750 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
760 A1$="l16c>c<b>cec<b>c<c>c<b->cec<b->c<c>c<a>cec<a>c<c>c<g+>cec<g+>c<
770 C1A$="f&f&fee&e&e&e&e&e&e&e":C4$="f&f&f&f&f&f&f&fa-&a-&a-g&g&gf&f
780 C1$="o5q7"+C1A$+"<g&ga&a":C2$=">"+C1A$+"&e&err":C3$=C1A$+"d&de&e"
790 A0$="y38,213t132v15l8q8o5":RESTORE 800:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO 8
800 B$(I)=B$(I)+"<"+A$+">"+A$:NEXT J,I:DATA c,b-,a,f
810 CMD PLAY,,,A0$+A1$+A1$,A0$+"o3s9m10000rrrrrrrrrrrrrrr"+B$(0),A0$
820 CMD PLAY,,,"v14"+A1$,B$(0),C1$:CMD PLAY,,,A1$,B$(1),C2$
830 CMD PLAY,,,A1$,B$(2),C3$:CMD PLAY,,,A1$,B$(3),C4$:GOTO 820
840 A0$="t154l8
850 A1$="eb>e<eb>e<eb>e<eb>e<eb>e
860 A2$="<bda>d<da>d<da>d<da>d<da>cd
870 C1$="v15bdbdbdbdbdbdb
880 D1$="v13o4q7ccrrrrccrrrrrrc
890 D2$="crrrrrrc<b&b&b&b&b&b&bb&b
900 E1$="q7v13o3aarrrrag+rrrrrrg+
910 E2$="grrrrrrgf+&f+&f+&f+&f+&f+&f+g&g
920 B1$="o3v14q8aa>a<ara>a<g+g+g+>g+<g+>g+<g+>g+
930 B2$="<g&gg>g<g>f+ga<d&dd>d<d>d+<d>e<d
940 S$="m200"
950 F1$=S$+"cccccccccccccccccccccccc"
960 F2$=S$+"ccccccccccccccccccccccccccccc
970 C2$="dbdbdbdbd16d16bdbl16ddbdddbdddl8
980 A3$="<bda>d<da>d<da>d<da>d<daga
990 F3$="m8000c4"+S$+"cccccccccm8000c4"+S$+"cccccccccccc
1000 F4$="m8000c4"+S$+"ccccccccccm8000c4c4rrrrc8
1010 D3$="crrrrrrc<brbrbrbbr
1020 E3$="grrrrrrg<g-rf+rf+rf+gr
1030 A5$="<bda>d<da>d<d>d.
1040 B5$="<g&gg>g<g>f+ga<d
1050 C5$="dbdbdbdbb
1060 D5$="crrrrrrc<b
1070 E5$="grrrrrrgf+
1080 F5$="m8000c4m200ccccccccccccc
1090 A6$="o4q7l12v12da>d<d+a+>d+<eb>e<f>cf<f+>c+f+<g>dg<g+>d+g+<a>ea
1100 C6$=">l12rrrrrrrrrrrffcl16rrrffcccf8
1110 F6$="m200l12crrcrrcrrcrrcrrl16crrrcrrrm8000c4
1120 A7$="l8q8v12o5d&d&d&d&d&d16.f+32g>c&c&c<b&ba16.a+32br
1130 A7A$="l8q8v12o5d&d&d&d&d&d16.f+32
1140 A7B$="g>c&c&c<b&ba16.a+32br
1150 A8$="f&f&f&f&f&f&f&f16.>e32f&f&fe&eder
1160 A9$="<b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b16>c32c+32d&dc&c
1170 A10$="<b&b&b&b&b&b16f32f+32ge&e&e&e&e&e&er
1180 B7C$="g&g>gr<
1190 B7$="o3v14l16q8"+B7C$+B7C$+B7C$+B7C$+B7C$+B7C$+B7C$+"g&g"
1200 B7D$="o3v14l16q8"+B7C$+B7C$+B7C$
1210 B7E$=B7C$+B7C$+B7C$+B7C$+"g&g"
1220 B7A$="d&d>dr<
1230 B8$=">gr<"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"d&d"
1240 B7A$="a&a>ar<
1250 B9$=">dr<"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$
1260 B7A$="e&e>er<
1270 B10$=B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"e&ee&ee&e"
1280 C7$="o2l8v15drbrdrbrdrbrdrb
1290 C7A$="o2l8v15drbrdr
1300 C7B$="brdrbrdrb
1310 C10$="drbrdrbrdrbrdbb
1320 D7$="o3l8v12bbrrrrbbrrrrbb
1330 D7A$="o3l8v12bbrrrr
1340 D7B$="bbrrrrbb
1350 D9$=">rccrrrrccrrrrcc
1360 E7$="v12l8o3ggrrrrggrrrrgg"
1370 E7A$="v12l8o3ggrrrr
1380 E7B$="ggrrrrgg"
1390 E8$="rffrrrrffrrrrff"
1400 E9$="raarrrraarrrraa"
1410 E10$="f+f+rrrrf+f+rrrrf+f+"
1420 A11$="f&f&f&f&f&f&f&f&f&f16g32g+32a&a>c<br
1430 A12$="a&age&e&e&e&e&e&e&e16f32f+32g&gbar
1440 A13$="a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+16>c+32d32e-&e-
1450 A14$="d&d&d&d&d&d&dc16.c+32d&d&d&d&d&d&drr
1460 A15$="d&d&d&d&d&d&d16f32f+32gf+&f+&f+&f+&f+&f+&f+rr
1470 B7A$="f&f>fr<
1480 B11$="f&f&"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"f&f"
1490 B7A$="c&c>cr<
1500 B12$=">fr<"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"d&d"
1510 B7A$="e-&e->e-r<
1520 B13$=">dr<"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"e-&e-"
1530 B7A$="d&d>dr<
1540 B14$=">e-r<"+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+B7A$+"e-&e->e-r<e&e>er<f+&f+>f+"
1550 F7A$="l16q8o3m200cccccccccccc
1560 F7B$="cccccccccccccccccc
1570 F7$="l16q8o3m200ccccccccccccccccccccccccccccc
1580 E12$="reerrrreerrrree
1590 D13$="rb-b-rrrrb-b-rrrrb-b-
1600 E13$="re-e-rrrre-e-rrrre-e-
1610 D14$=">rddrrrdd&d&d&d&d&d&d
1620 E14$="rggrrrrgf+&f+&f+&f+&f+&f+&f+
1630 C14$="rdrbrdrbrbddgdd16d16b
1640 '
1650 A16$="o6v12l8e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&ed&dagr
1660 A17$="e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&ee<b>d
1670 A18$="e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&eagr
1680 A19$="e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e
1690 B16$="o4v14l8rfcdfrcdffcdfcd
1700 B17$="fre<b>der<b>de<b>dere<b
1710 B19$="fre<b>de<b>der>e<ee>d<eb>c
1720 C16$="l8o2v15crbcrrbrcrbcrcb
1730 D16$="o4v12l8rerrerrrerrere&e
1740 D17$="rrdrrdrrrdrrdrd&d
1750 E16$="v12l8o3rarrarrrarrarara&a
```


★昨日，電波銀行を襲った影(25)は，本日午前10時ごろ，編さん(24)宅に隠れていたところを，つぐ美巡査によって，逮捕(たいほ)されました。(千葉県佐倉市・信長15才)……【影：この年令からして別人だろうな。】

```
1760 E17$="rrgrrgrrrgrrgrg&g
1770 S1$="m200ccm1000c8
1780 F16A$="l16o3q8"+S1$
1790 F16B$=S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+"m200cc
1800 F16$="l16o3q8"+S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+"m200cc
1810 D18$="rrdrrdrrrdrrrrd&d&d
1820 E18$="rrgrrgrrrgrrrrg&g&g
1830 A20$="d&d&dcrrrrrrl16c32c+32dc16.c+32de&e&e16c32c+32
1840 A23$="d&d&d<b&b&bg&gg&g&ge&e6f6g6
1850 B21$="re<b>de<b>deref+egeae
1860 B22$="rfcdfcdfrfcdfcdf
1870 B23$="re<b>de<b>dere<b>de6e-6d6
1880 C23$="l8o2v15crbcrrbr crb.v13g32g32l16v14ggg-g-v15ffffl8
1890 D23$="rdrrdrrdrdrrd6d-6c6
1900 E23$="rgrrgrrgrgrrg6g-6f6
1910 D21$="rdrrdrrrdrrdrd&d
1920 E21$="rgrrgrrrgrrgrg&g
1930 F23$=S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+S1$+"m7000c6c6c6
1940 '
1950 A24$="t154v11l8q8o5g+32a&a16.g16.g+32a&ag16.g+32a&ag16.g+32a&ag16.g+32a&ag1
6.a+32
1960 A24A$="v11l8q8o5g+32a&a16.
1970 A24B$="g16.g+32a&ag16.g+32a&ag16.g+32a&ag16.g+32a&ag16.a+32
1980 A25$="b&ba16.a+32b&ba16.a+32b&ba>c&c<b&ba&a>c+
1990 A26$="d&d16.d+32ed&d16.d+32ed&d16.d+32ed&d16.d+32ed&deg16.g+32a
2000 A27$="g&g&g&g&g&g&g&grc+rdrerf16.f+32
2010 B24A$="o4v13l8q8d&d
2020 B24B$=">d&d<dd>d<g&gg>g<g>g<gg
2030 B24$="t154o4v13l8q8d&d>d&d<dd>d<g&gg>g<g>g<gg
2040 B25$="c&cc>c<cb>c<b<ara>c+e<a>a<a
2050 B26$="edd>d<d&d>d<dg&gg>g<g>f+<g>e<c
2060 B27$="cc>c<cc<gg+a&a>a<a>a<a>a<a>d
2070 C24A$="v15l8o2q4dr
2080 C24B$="brddbrdrbrddb
2090 C24$="t154v15l8o2q4drbrddbrdrbrddb
2100 C27$="drbrddbrbrbrbrba
2110 D24A$="v12l8q8o4c&c
2120 D24B$="c&c&c&c&c<b&b&b&b&b&b&b&bq7
2130 D24$="t154v12l8q7o4c&c&c&c&c&c&c<b&b&b&b&b&b&b&b
2140 D25$="b&b&b&b&b&b&b&ba&a&a&a&a&a&aa
2150 D27$="b&b&b&b&b&b&b&brar>c+rerc+
2160 E24A$="v12l8q8o3f&f
2170 E24B$="f&f&f&f&ff&f&f&f&f&f&f&fq7
2180 E24$="t154v12l8q7o3f&f&f&f&f&f&ff&f&f&f&f&f&f&f
2190 E25$="e&e&e&e&e&e&e&ee&e&e&e&e&e&ee
2200 E27$="e&e&e&e&e&e&e&erergrarf
2210 F27$=S1$+S1$+S1$+S1$+"m300l8rcrcrcrm7000c8l16
2220 A28$="g-32g16.&gf16.f+32g&gf16.f+32g&gf16.f+32g&gf16.f+32g&gf
2230 A29$="a&ag16.g+32a&ag16.g+32a&ag>c+<b-a>e&edd-
2240 A30$="d&d16.d+32ed&d16.d+32ed&d16.d+32ed&d16.d+32ed&dfe
2250 A31$="c&c&c&c&c&c&c&c&crrrrrrrr
2260 A32$="c&c&c&c&c&c&c>c&c&c&c&c&c&c
2270 B28$="o4dd>d<d&dd>d<g&gg>g<g>e<g>d
2280 B29$="<o4e&ee>e<e>e<e<ga&aa>c+<a>e<a>g
2290 B30$="o4d&dd>d<d>d<dg&gg>g<g>g<dc+
2300 B31$="o4c&cc>c<crc>c<crdr16dr16d
2310 B32$="o4c&cc>c<crc>c<crddddddd
2320 D29$=">d&d&d&d&d&d&d&dc+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+
2330 D31$="b&b&b&b&b&b&b&b>rdr16dr16d
2340 D32$="b&b&b&b&b&b&b&b>rddddddd
2350 E29$="g&g&g&g&g&g&g&gg&g&g&g&g&g&G&g
2360 E32$="e&e&e&e&e&e&e&erf+f+f+f+f+f+f+
2370 E31$="e&e&e&e&e&e&e&erf+r16f+r16f+
2380 F31$="m1000c8"+S1$+S1$+S1$+S1$+"m500l8rc.c.c4
2390 F32$="m1000c8"+S1$+S1$+S1$+S1$+"m500l8rccccccc
2400 C31$="rdrbrddbr rar16ar16ara
2410 C32$="rdrbrddbrraaaaaaa
2420 A50$="t154v11l8q8o6eb>e<eb>e<eb>e<eb>e<eb>e<b
2430 A51$="da>d<da>d<da>d<da>d<da>d<a
2440 C50$="t154@v127l8q8o2bccbccbccbccb16c16ccc
2450 C51$="bccbccbcl16bbcbc8bbcbc8bbcbl8
2460 C52$="bccbccbcl16b8ccfrbcb8ccl24bfccfbl8
2470 C53$="l8bccbccbccbccb16c16cb
2480 C54$="c bccbccbcl16bgedl24bgedcgbgedcgl16bgdg
```

```
2490 C55$="c bccbccbc cbccc.c.c
2500 C56$="bccbccbccbccb16c16c16c16b
2510 C57$="l8cbccbccbcl16bdccbdccbdc32c32c32c32bdbbl8
2520 C58$="l8cbccbccbc
2530 '
2540 CMD PLAY A0$+"o6v11q8",A0$,A0$+"o2q4",A0$,A0$,"t154y7,28l8q8o3y6,1l16s9
2550 'GOTO 7500
2560 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"m8000c4"+F1$
2570 CMD PLAY A2$,B2$,"d"+C1$+"d16d16",D2$,E2$,F2$
2580 CMD PLAY "<"+A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"m8000c4"+F1$
2590 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
2600 CMD PLAY "<"+A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F3$
2610 CMD PLAY A3$,B2$,C2$,D3$,E3$,F4$
2620 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F3$
2630 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2640 CMD VOICE PL3%
2650 CMD PLAY A6$,,C6$,,,F6$
2660 CMD VOICE PL1%
2670 '
2680 CMD PLAY A7A$,B7D$,C7A$,D7A$,E7A$,F7A$
2690 CMD PLAY A7B$,B7E$,C7B$,D7B$,E7B$,F7B$
2700 CMD PLAY A8$,B8$,"r"+C7$,"r"+D7$,E8$,F7$+"cc
2710 CMD PLAY A9$,B9$,"r"+C7$,D9$,E9$,F7$+"cccc
2720 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,"<"+D7$,E10$,F7$
2730 CMD PLAY A11$,B11$,"b"+C7$,D9$,E9$,"m5000c8"+F7$
2740 CMD PLAY A12$,B12$,"r"+C7$,"r"+D7$,E12$,F7$+"cc
2750 CMD PLAY A13$,B13$,"r"+C7$,D13$,E13$,F7$+"cc
2760 CMD PLAY A14$,B14$,C14$,D14$,E14$,F7$+"m8000c4
2770 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$                        '7130
2780 CMD PLAY A8$,B8$,"r"+C7$,"r"+D7$,E8$,F7$+"cc"           ' |
2790 CMD PLAY A9$,B9$,"r"+C7$,D9$,E9$,F7$+"cccc"             ' |
2800 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,"<"+D7$,E10$,F7$                ' |
2810 CMD PLAY A11$,B11$,"b"+C7$,D9$,E9$,"m5000c8"+F7$        ' |
2820 CMD PLAY A12$,B12$,"r"+C7$,"r"+D7$,E12$,F7$+"cc"        ' |
2830 CMD PLAY A13$,B13$,"r"+C7$,D13$,E13$,F7$+"cc"           '7190
2840 CMD PLAY A15$,B14$,C14$,D14$,E14$,F7$+"m8000c4
2850 '
2860 CMD PLAY A16$,B16$,C16$,D16$,E16$,F16$
2870 CMD PLAY A17$,B17$,"r"+C16$,D17$,E17$,"m1000c8"+F16$
2880 CMD PLAY A18$,">d<"+B16$,"r"+C16$,"r"+D16$,"r"+E16$,"m1000c8"+F16$
2890 CMD PLAY A19$,B19$,"r"+C16$,D18$,E18$,"m1000c8"+F16$+"m1000c8"
2900 CMD PLAY A20$,B16$,C16$,D16$,E16$,F16$
2910 CMD PLAY A20$,B21$,C16$,D21$,E21$,F16$
2920 CMD PLAY A20$,B22$,C16$,D16$,E16$,F16$
2930 CMD PLAY A23$,B23$,C23$,D23$,E23$,F23$
2940 '
2950 CMD PLAY A24A$,B24A$,C24A$,D24A$,E24A$,F16A$
2960 CMD PLAY A24B$,B24B$,C24B$,D24B$,E24B$,F16B$
2970 CMD PLAY A25$,B25$,"r"+C24$,D25$,E25$,"m1000c8"+F16$
2980 CMD PLAY A26$,B26$,"r"+C24$,"r"+D24$,"r"+E24$,"m1000c8"+F16$
2990 CMD PLAY A27$,B27$,C27$,D27$,E27$,F27$
3000 CMD PLAY A28$,B28$,C16$,D24$,E24$,F16$
3010 CMD PLAY A29$,B29$,"r"+C16$,D29$,E29$,"m1000c8"+F16$
3020 CMD PLAY A30$,B30$,"r"+C16$,"r"+D24$,"r"+E24$,"m1000c8"+F16$
3030 IF OPON=1 THEN GOTO 3060 ELSE OPON=1
3040 CMD PLAY A31$,B31$,C31$,D31$,E31$,F31$
3050 GOTO 2680
3060 CMD PLAY A32$,B32$,C32$,D32$,E32$,F32$
3070 CMD PLAY A50$,,C50$
3080 CMD PLAY A51$,,C51$
3090 CMD PLAY A50$,,C50$
3100 CMD PLAY A51$,,C52$
3110 CMD PLAY A0$+"o6v11q8",A0$,A0$+"o2q4",A0$,A0$,"t154y7,28l8q8o3y6,1l16s9
3120 CMD PLAY A1$,B1$,         C53$,D1$,E1$
3130 CMD PLAY A2$,B2$,         C54$,D2$,E2$,
3140 CMD PLAY "<"+A1$,B1$,     C53$,D1$,E1$,
3150 CMD PLAY A2$,B2$,         C55$,D2$,E2$,
3160 CMD PLAY "<"+A1$,B1$,     C56$,D1$,E1$,
3170 CMD PLAY A3$,B2$,         C57$,D3$,E3$,
3180 CMD PLAY A1$,B1$,         C56$,D1$,E1$,
3190 CMD PLAY A5$,B5$,         C58$,D5$,E5$,
3200 CMD VOICE PL3%
3210 CMD PLAY A6$,,C6$,,,F6$
3220 CMD VOICE PL1%:OPON=0:GOTO 2950
```

★86年４月にＭＳＸを買ってから，はじめてベーマガを読みました。こんなにおもしろい雑誌があったなんて感激！立ち読みしているかたは，買って読んでください。(愛知県知多郡・すぴすぴ14才)……【編：よろしく！】

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AV(V3.3)用

テラクレスタ

©日本物産

NOZ

現在，ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラムをFM77AVに移植して，何とか聞いています。YK－2さん，これからもいろんなビデオゲーム・ミュージックを作っていってください。

内容

テラクレスタのメイン・ミュージックを作りました。FM音源3声，PSG音源3声を使った，スピード感のでる曲です。ぜひ，打ち込んで聞いてみてください。

プログラムの仕組みは，行番号120行から200行では，ベースの音色を，220行から300行では，バスドラムの音色を作っています。330行では，ノイズの周波数，ノイズをかけるチャンネルをセットしています。

350行から520行の変数は，A$がバスドラム，B$がベース，D$がハイハットとスネア，E$はメロディの補助となっています。そして540行から960行は演奏部分です。

プログラムの入力方法

プログラムの入れかたは，100行から550行まで入れてしまい，560行からは，1行打ち終わるたびにRUNして，まちがいを直していく方法がよいと思います。

苦労した点

苦労した点は，ベースの音を作るのに苦労しました。ぼく自身，音色を作るのははじめてで,「本当にできるのかな？」と思いながら，マニュアルを見ながら，そして，原音を聞きながら，がんばって作りました。どうかベースの音色を聞いてやってください。

テラクレスタを作るにあたって，参考にさせてもらったもの

楽　譜　BEEP「近ごろゲームミュージック」
原　音　BEEP　ビデオゲームソノシート
バスドラムの音色　POPCOM「FMサウンドブティック」

最後に

今回テラクレスタのベースの音色を作って，少しだけど音色の作りかたがわかったような気がします。はやく音作りになれて，YK－2さんのように，多彩な音色を作れるようにがんばろうと思います。

YK-2先生より一言

うん，文句のつけようがない最高のテラクレスタです。このりの良さ，巧みなFM音源。私は編集部のAV40で聞いたのですが，あのドラムには圧倒されました。これは，海外輸出版のテラクレスタのVGMであるため，聞いたことのある人は，少ないと思われます。ぜひとも，入力すべきこの作品に，私は98点あげましょう。



テラクレスタのプログラム・リスト

```
100 DIM BASS%(4,10),DRAM%(4,10)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 10
140     READ BASS%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA   57,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
170 DATA   31,   14,    7,   11,   25,   55,    3,   11,    1,    0,    0
180 DATA   31,   11,    3,    7,   11,   18,    3,    2,    3,    0,    0
190 DATA   31,    9,    3,    7,   21,   24,    2,    1,    0,    0,    0
200 DATA   31,   10,    6,    5,   15,    0,    2,    1,    0,    0,    0
210 '
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 10
240     READ DRAM%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA   44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
```

★僕はMSXを壊して，MSX2を手に入れたけど，MSX3がほしいので，MSX4を盗んで，MSX5を秘密生産した。(岩手県江刺市・佐藤正規12才)……【影：ほほう，つまり，ツーツーレロレロってことか。編：？】

```
270 DATA    31,   24,    0,    8,   11,   12,    0,    2,    0,    0,    0
280 DATA    29,   15,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    31,   24,    0,    8,   11,   15,    0,    3,    0,    0,    0
300 DATA    29,   19,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
310 '
320 VOICE DRAM%,BASS%
330 SOUND 6,17:SOUND 7,49
340 '
350 A1$="L4FBFB"
360 A2$="L4FBFL16BBBBL4"
370 A3$="L4FBL16BBFFBBF8L4"
380 A4$="L4FBL16BBB8BBBBL4"
390 A5$="L4FBL16BBR8B8BBL4"
400 B1$="CCCCCCC16C16":B2$="CCCCCCCC":B3$="E-E-E-E-E-E-E-E-16E-16"
410 B4$="E-E-E-E-E-E-E-E-":B5$="GGGGGGG16G16":B6$="B-B-B-B-B-B-B-B-"
420 B7$="AAAAAAA16A16":B8$="A-A-A-A-A-A-A-A-"
430 D1$="M400CCM1600CM400CCCM1600CM400C"
440 D2$="M400CCM1600CM400CCCM1600L16CCCCL8"
450 D3$="M400CCM1600CM400CM1600L16CCM400C8M1600CCM400L8C"
460 D4$="M400CCM1600CM400CM1600L16CCC8CCCCL8"
470 D5$="M400CCM1600CM400CM1600L16CCM400C8M1600C8CCL8"
480 E1$="CEGECEGECEGECEGE":E2$="E-GB-GE-GB-GE-GB-GE-GB-G"
490 E3$="<B>DGD<B>DGD<B>DGD<B>DGD":E4$="CFAFCFAFCFAFCFAF"
500 E5$="DF+AF+DF+AF+DF+AF+DF+AF+":E6$="DGBGDGBGDGBGDGBG"
510 E7$="C<G>CDEDC<G>C<G>CDEDC<G>"
520 E8$="C<A->CDE-DC<A->C<A->CDE-DC<A>"
530 '
540 T$="T185":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
550 PLAY "V15O2L4","V14O3L8Q7","L8Q8V15","S0O5Q8","L16O6V13Q5","L8O5V13Q7"
560 PLAY "L16BBF8BFBB","V12A+16A+8.A+8A+16A+16V14",,"L16M1600CCM400CCM1600CM400C
M1600CCL8"
570 '
580 PLAY A1$,B1$,"@41O5C1",D1$,E1$
590 PLAY A4$,B1$,"@34",D4$,E1$
600 '
610 FOR I=1 TO 2
620 PLAY A1$,B1$,"O5GCEFGC>C<B-&",D1$,E1$,"GCEFGC>C<B-&"
630 PLAY A1$,B2$,"B-2RAB-16A16F",D1$,E1$,"B-2RAB-16A16F"
640 PLAY A1$,B1$,"GC&CC&C4&C4",D1$,E1$,"G<CEFGEC<B-&"
650 PLAY A1$,"CCCCCCC+D",,D1$,E1$,"B->CE<B->C<GB-E>"
660 PLAY A1$,B3$,"B-.B-16B-RRE-4<B-16B-16",D1$,E2$,"G.G16GRR<B-&B-G16G16"
670 PLAY A1$,B4$,"G2>>E-E-DE-",D1$,E2$,"E-2>GGFG"
680 PLAY A1$,B1$,"D&D&DCC2&",D1$,E1$,"F&F&FEE2"
690 PLAY A2$,B1$,"C2.R4<",D2$,E1$,"L16>C<B>CDEDEFGF+GABAB>D<L8"
700 NEXT I
710 '
720 PLAY A1$,B5$,"G4G4F4G4",D1$,E3$,"<<B4B4A4B4"
730 PLAY A1$,"GGGGGG16G16GG16G16","BGFG&G2",D1$,E3$,">D<BAB&B2"
740 PLAY A1$,B1$,">C4C4<B-4>C4",D1$,E1$,">E4E4D4E4"
750 PLAY A1$,"CCCC16C16CCCC","EC<B->C&C2",D1$,E1$,"GEDE&E2"
760 PLAY A1$,"FFFFFFFF16F16","F4F4E-E-4E-",D1$,E4$,"A4A4GG4G"
770 PLAY A1$,"F+F+F+F+F+F+F+F+","D4<A4>DCDE-",D1$,E5$,"F+4D4AAAA"
780 PLAY A2$,B5$,"D1",D2$,E6$,"B1"
790 PLAY A3$,"GGGGGDGD16D16","G1",D3$,E6$,"B1>"
800 '
810 PLAY A1$,B2$,"@41C1@34",D1$,">"+E7$
820 PLAY A1$,B6$,,D1$,E7$
830 PLAY A2$,B7$,,D2$,E7$
840 PLAY A3$,B8$,,D3$,E8$
850 '
860 FOR I=1 TO 2
870 PLAY A1$,B2$,"CDEDC4G4&",D1$,E7$,"CDEDC4G4"
880 PLAY A1$,B6$,"G1",D1$,E7$,"CDEDC4G4"
890 PLAY A2$,B7$,"CDEDC4G4",D2$,E7$,"EFGFE4>C4<"
900 PLAY A3$,B8$,"A-4E-4C4D4",D3$,E8$,"E-4<A-4E-4F4>"
910 NEXT I
920 '
930 PLAY A5$,B2$,"C1<",D5$,"<"+E1$,"<E1>"
940 PLAY A2$,B5$,"@41C4@29O7GRGRL16GGGRL8",D2$,"CDGDCDGDCDGDCDGD"
950 PLAY A1$,B5$,"GRGRGRGR",D1$,"<B>DGD<B>DGD<B>DGD<B>DGD"
960 GOTO 580
```


★ＯＦコーナーをご覧のみなさん，カレーラーメンにサイダーをいれて食べてみよう。辛さと甘みが混合して，甘ずっぱい味がシュワッとひろがって，とても美味！（北海道夕張市・ＢＩＤＥＯ13才）……【影：カーッ‼】

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

ファンタジーゾーン

©セガ・エンタープライゼス

Nezukun

僕がVGMプログラムを作りはじめてから1年（最初はパックランドだったっけ），このプログラムは1年分の総決算です。

プログラムの説明

な，なんだ，この楽譜は！キーがちがう！リズムのパートがない！わ〜〜というわけで，これは，ベーマガ86年7月号のYK－2さんのプログラムを移植しました。これはちょっとした自信作です！

プログラムのA＄系列に主，B＄は副，C＄はベース，D＄はハイハット，E＄，F＄はスネアドラム，シンセドラムなどいろいろ使うという形です。

プログラムの走らせかた

プログラムを打ち込んだら，RUN ↵ するだけです。タイトル画面なんかないよ，VGMだけのプログラムですから。それと，僕は，はみだしもんがきらいなので（影さんのような），横80文字以内で入るようになっています。WIDTH80，25を実行してから，打ち込んでいったほうが，見やすくていいですよ。

プロローグ

思えば，1年前Mr. PCを買って，どれだけむなしい思いをしたことか。X1のグラフィックを見たとたん，ぼう然としてしまった。しかし，P66SRにもいいところがある。P88SRより悪いようでもテンポのずれがないんだ。

YK-2先生から一言

私のプログラムを移植してくれたということですが，LFOがないものの，最高のできになっています。

入力してソンのないプログラムだと言えますので，ぜひとも入力してください。本当に，ひさびさに，66SRで感動できる曲を聞きました。

ただ一つ，音色は，十人十色，自分自身のオリジナルであるといえるので，今後，自分でも音色を作り，このようなすばらしいVGMを作ってほしいと思います。

《リスト1》ファンタジーゾーン ステージ2 “Keep On The Beet”

```
100 CLEAR5000
110 '
120 '    FANTASY ZONE KEEP ON THE BEET PROGRANED BY Nezukun [NK-2]
130 '
140 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
150 POKE W1,0:      POKE W2,0:      POKE W3,0
160 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA2
170 FOR J=0 TO 6
180 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
190 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
210 NEXT J
220 '
230 '        [ MAIN     ]     [ BASE 1   ]     [ INTORO   ]
240 '
250 DATA   3D,01,02,01,    0C,04,00,01,     42,66,42,52:'  DETUNE / MULTIPLE
260 DATA   16,1D,1C,00,    19,34,10,00,     19,20,2A,00:'  TOTAL LEVEL
270 DATA   14,1A,1E,1F,    6F,7F,5F,5F,     0F,0F,15,12:'  KEY SC./ ATAACK
280 DATA   1F,05,04,04,    08,08,0C,08,     06,08,07,04:'  DECAY RATE
290 DATA   1F,10,11,00,    01,03,02,02,     07,07,07,07:'  SUSTAIN RATE
300 DATA   8f,86,F6,F6,    26,26,26,26,     06,06,06,06:'  S.LEVEL/RELEASE
310 DATA   1C,  ,  ,  ,    20,  ,  ,  ,     3A,  ,  , :'  CONNECTION
320 '
350 AB$="E-16R16E-2..":A1$="@255L8V1505"+AB$+AB$
360 FB$="v11B-16R16b-b-v09b-b-v08b-b-v07b-":F1$="L804"+FB$+FB$
370 CB$="E-8.E-8C03B-04C":C1$="L16V1404"+CB$+CB$+CB$+CB$
380 DB$="L32S9M1800CM600CCCL16CCCCCCM1800CM600CCCCCCC":D1$="03"+DB$+DB$
390 EB$="R8V11E-V8E-R8V11E-V8E-R8V11E-V8E-R8V11E-V8E-"
400 E1$="04V11L16"+EB$+EB$
410 BB$="R8B-R8B-R8B-R8B-":B1$="04V12@11 L8"+BB$+BB$
420 A2$=AB$+"E-16R16E-4.L16E-R8."+"v13"
430 F2$=FB$+"B-16R16B-4.L16B-R8.V08"
440 C2$=CB$+CB$+CB$+"E-16"
450 B2$=BB$+"R8B-R8B-05G16"
460 EC$="V14E-V13DV11CV1003B-04":E2$=EB$+"L64"+EC$+"R16"+EC$+EC$+"R16"+EC$+EC$
470 EX$="V14E-V13DV11CR64"
480 E2$=E2$+"R16"+EC$+"L16V12"
490 D2$=DB$+"L32CCCCL16CCCCCCC"
530 F3$="05E-R8.C8.E-R804B-B-05CE-8.F8.GR8E-R8.C4."
540 A3$="06E-R8.C8.E-R805B-B-06CE-8.F8.GR8E-R8.C4."
550 CC$="04F8.F8DCD":C3$=CB$+CB$+CC$+CC$
560 B3$="04R8B-R8B-R8B-R8B-05R8CR8CR8CR8C"
570 ED$="04R8V11FV8FR8V11FV8FR8V11FV8FR8V11FV8F":E3$=EB$+ED$
580 F4$="E-R16CR16E-R16CR16E-R16CR16FGR16L8E-16V11E-V10E-V9E-V8E-V6E-16"
590 F4$=F4$+"V1404L64GV13F+V11EV9DR16"+EC$+EC$+"R16"+EC$+EC$+"L1605V12"
600 F4$="E-R16CR16E-R16CR16E-R16CR16FGR16L8E-16E-2.L1604GGB-05C"
610 A4$="E-R16CR16E-R16CR16E-R16CR16FGR16L8E-2.R16 L1605GGB-06C"
620 CD$="A-8.A-8FE-F":C4$=CD$+CD$+CB$+CB$
630 EF$="R8V11A-V6A-R8V11A-V6A-R8V11A-V6A-R8V11A-V6A-"
640 E4$=EF$+"V1205L8E-V11E-V10E-V9E-V7E-V5E-L16V1104"
650 B4$="R8E-R8E-R8E-R8E-04R8B-R8B-R8B-R8B-05"
660 A5$="E-R16CR16E-R16CR16E-R16CR16L32FF+FR16L8E-2.R16E8"
670 FF$="V13GV12FV11ED":F5$="E-R16CR16E-R16CR16E-R16CR16L32FF+FE-R16E-16"
680 F5$=F5$+"04L64V13GV10FV13GV10FV13GV10FV13GV10FG16G16"
690 F5$=F5$+FF$+FF$+FF$+FF$+EX$+EX$+EX$+EX$+"05V08E4"
700 D5$=DB$+"M1000L32CCCCL16CCCCCCCCCCCCCM600"
710 A0$="05G":F0$="04G":AT$="GB-06C":FT$="GB-05C"
720 AB$="L16E64F32.R16FR16FR16FR16L8F8..R32E-8":A6$=AB$+"F4L16GR16G"
730 C6$="FR4.FFR4R16GR8.CR8CR8C"
740 FG$="R4..V9L6404CV804BV7AV6G05L1605V08":F6$=A6$+FG$
750 B6$="04R8A-R8A-R8A-R8A-R8GR8GR8GR8G05"
760 E6$=ED$+EB$
770 DG$="L32CCCCCCCCS9M1000L16C8M600CC16CR16CR16M1000C8M600CCCM600CM1000C"
780 DG$=DG$+"M600CCM1000CM600CC"
790 D6$=DG$+"M1000CM600CM1000CM600CM2000C8m1000"
800 A7$=AB$+"G4L16CR16C":F7$=AB$+"G4L16CR16C"+FG$
810 C7$=C6$+"05R16E-64F32.R16D64E-8E-32.04"
820 C8$=C6$+"05C04GA-FGE-G"
830 A9$=AB$+"F4L16GR8B-R807C8.R1605GGB-06C"
840 C9$=C6$+"CR16CC"
850 D9$=DG$+"CCR16CC"
860 F9$=AB$+"F4L16GR8B-R804L64"+EC$+"R8."+EC$+"L16V08"
870 B9$="04R8A-R8A-R8A-R8A-R8GR8GL16R16.V11GR8GL8"
880 E9$=ED$+"L8V11R8E-R8E-L16R16.V10E-R8E-"
890 '
```

★僕の兄は，いつもベーマガの悪口を言ってるのに，僕のいないうちに，こっそりと読んでるらしい。（栃木県藤岡町・松島 栄14才）……【編：こんなゲームつまんねーやと言いつつ，夢中になってる人も…。】

```
900 T$="t138":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
910 PLAY ,,"@254":SOUND 7,49:SOUND 6,0
920 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
930 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
940 PLAY "@253"
950 PLAY A0$,,,,,F0$:PLAY AT$,,,,,FT$
960 '
970 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
980 PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,F4$
990 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
1000 PLAY A5$,B4$,C4$,D5$,E4$,F5$
1010 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1020 PLAY A7$,B6$,C7$,D6$,E6$,F7$
1030 PLAY A6$,B6$,C8$,D6$,E6$,F6$
1040 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1050 GOTO 960
```

《リスト2》ファンタジーゾーン ステージ3 "Saari"

```
100 CLEAR5000
110 '
120 '   FANTASY ZONE SAARI              PROGRANED BY Nezukun [NK-2]
130 '
140 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:D=&HA300:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
150 POKE W1,0:     POKE W2,0:     POKE W3,0
160 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA3
170 FOR J=0 TO 6
180 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
190 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
210 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE D+(I+(J*4)),D:NEXT I
220 NEXT J
230 '
240 '       [ MAIN     ]    [ BASE 1  ]    [ SNARE    ]    [ ZITAR    ]
250 '
260 DATA    01,2A,01,11,    0C,04,00,01,    0F,00,00,00,    37,39,21,31
270 DATA    1B,1D,36,00,    19,34,10,00,    0E,11,13,00,    1C,45,1D,00
280 DATA    1f,1f,1f,1f,    6F,7F,5F,5F,    1F,1F,1F,1F,    5F,5F,5f,5F
290 DATA    00,04,04,04,    08,08,0C,08,    00,0F,18,13,    06,06,0C,0C
300 DATA    01,01,01,01,    01,03,02,02,    03,1F,03,1F,    06,06,06,06
310 DATA    05,0F,05,06,    26,26,26,26,    0B,2C,BB,2C,    01,01,01,05
320 DATA    3A,  ,  ,  ,    20,  ,  ,  ,    3C,  ,  ,  ,    02,  ,  ,
330 '
360 C1$="T130L1603V14A-8.F8.E-8B-8.04C8.D8"
370 A1$="T130L1607V15L16R8CR8.CR8.DR8.DR16"
380 B1$="T130L1605V15@255L8R8E-R8E-R8FR8F":F1$="T130L16"
390 E1$="T130L1605V12L16R8V12A-V7A-R8V12A-V7A-R8V12B-V7B-R8V12B-V7B-"
400 D1$="T130L1602S9M1000CCCC C CCCCCCCECO1R1602"
410 B2$="V12@255L16GR16GR8G8R16G"
420 C2$="O3E-R16E-R8E-8R16E-R16B-B-8B-B-8"
430 A2$="L16E-R16E-R8E-R8E-R16V1405L16B-06CE-05B-06CE-"
440 F2$="L8R2R804L16B-05CE-04B-05CE-"
450 E2$="V12B-V6B-V12B-V8B-V4B- V12B-V7B-V5B- V12B-R16 04L64V14GV13F+V11EV9DV14
460 E2$=E2$+"GV13F+V11EV9D R16 V14GV13F+V11EV9D V14GV13F+V11EV9D"
470 D2$="L8CCC16CR16CL16CCR16CC"
480 A3$="F4GR8.E-8.F8.E-8F+32T116G8T130FR8L8E-2C"
490 C3$="O4E-8.C8.03B-804E-8.C8.03B-804C8.C8.03G804C8.C8.03G804"
500 B3$="L8R8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8G"
510 E3$="O5L16V11R8E-V8E-R8V11E-V8E-R8V11E-V8E-R8V11E-V8E-R8V11CV8CR8V11CV8CR8"
520 E3$=E3$+"V11CV8CR8V11CV8C"
530 DB$="L16CR16CCCR16CCCR16CCCCCC":D3$=DB$+DB$
540 A4$="L16E-8.CR4.G8B-R16B-R1607L8T104C2T130L16E-R16FC"
550 F4$="L16E-8.CR4.G8B-R16B-R1606L8T104C2T130L16E-R16FC"
560 C4$="O3A-8.F8.E-8A-8.F8.E-8B-8.G8.F8L8B-B-04CDL1603"
570 B4$="R8A-R8A-R8A-R8A-R8B-R8B-R8B-R8B-"
580 EB$="R8V12CV8CR8V12CV8C":EC$="R8V12DV8DR8V12DV8D":E4$=EB$+EB$+EC$+EC$
590 A5$="F8GC4R8.B-R16B-R16B-R16B3208T104C8T13007B-GFF64F+32.G4.R16E-8"
600 F5$="F8GC4R8.B-R16B-R16B-R16B3207T104C8T13006B-GFF64F+32.G4.R16E-8"
610 EB$="R8V12E-V8E-R8V12E-V8E-":E5$=EB$+EB$+EB$+EB$
620 B5$="R8B-R8B-R8B-R8B-R8B-R8B-R8B-R8B-"
630 A6$="F8.T104E-4T130R806B-R1607CR16E-R16F+R16FR16E-C8.E-"
640 C6$="O3E-R16E-R8E-8R16E-R804E-D8C+8"
650 D6$=DB$+"L8CCCR16CL16CC"
660 B6$="R8B-R8B-R8B-R8B-L1604V12GR16GR8G8R16G05"
670 E6$=EB$+EB$+"V12E-V8E-V12E-V8E-V5E-V12E-V8E-V5E-V12E-V8E-V1404L64"
680 F6$="F8.T104E-4T130R805B-R1606CR16E-R16F+R16FR16E-C8.E-"
690 E6$=E6$+"GV13F+V10EV8DV14D+V13DV10CV903DV7A04"
```

```
700 A7$="O6GF+GF+GR16GF+GF+GR16GF+GF+":A8$="GR16FR16EC+8.CO5B-A-R16F4"
710 F7$="O5GF+GF+GR16GF+GF+GR16GF+GF+":F8$="GR16FR16EC+8.CO4B-A-R16F4"
720 C7$="L8CO5CR804CO5CR8":C8$="O3F04FR803F04F"
730 E8$="L8V1205 F16.R32 F16.R32 R4 F16.R32 F16.R32 R4"
740 A9$="GR16B-R1607CD-8R16L8C4.06F+07L16"
750 F9$="GR16B-R1606CD-8R16L8C4.05F+06L16"
760 DX$="CO3V11BV10B-V9AV8GV7FV6EDO4"
770 DY$="O4S9M1000L8CCL64"+DX$+DX$
780 D7$="O4"+DY$+"S9M1000L16CR16CR16L64"+DX$+"L64V11GV10FV9EV8DV10GV9FV8EV7D
790 DS$="O4"+DY$+DY$
800 B7$="@11L8V13GG    @255V15GG @11V13GG    @255V15GGV13"
810 B8$="@11L8V13A-A-  @255V15GG @11V13A-A-  @255V15GG16G16V13"
820 AA$="L16E-FGFGA-GA-B-A-B-06CO5B-06CDFE-R16E-R8D8.E-R1605B-06CE-05B-06CE-"
830 FA$="L16E-FGFGA-GA-B-A-B-05CO4B-05CDFE-R16E-R8D8.E-R1604B-05CE-04B-05CE-"
840 CA$="O3A-04A-R803B-04B-R803L16E-R16E-R8E-8R16E-R16B-B-R16B-B-"
850 DA$="V12L8A-A-R4B-B-V1404L64GV13F+V11EV9DV7CO3V5BAV3GO4V14G"
860 DA$=DA$+"V13F+V11EV9DV7CV5AV3GO2"+D2$
870 EA$="V10CCR4DDR4L16"+E2$
880 BA$="L8@255CCCCCCR4"+B2$
890  PLAY "@253","@255","@254"    :SOUND 7,49:SOUND 6,5
900  PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"V11"+F1$
910  PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$:  FOR L=1 TO 2:POKE W3+1,&HA3
915 POKE W3+1,&HA3
920  PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,A3$
930  PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,E4$,F4$
940  PLAY A5$,B5$,C3$,D3$,E5$,F5$
950  PLAY A6$,B6$,C1$+C6$,D6$,E6$,F6$:SOUND 7,56:POKE W3+1,&HA2
960  PLAY A7$,B7$,C7$,DS$,E7$,F7$
970  PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E8$,F8$
980  PLAY A7$,B7$,C7$,DS$,E7$,F7$
990  PLAY A9$,B8$,C8$,D7$,E8$,F9$
1000 PLAY A7$,B7$,C7$,DS$,E7$,F7$
1010 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E8$,F8$
1020 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$:    GOTO 915
```

《リスト3》ファンタジーゾーン ステージ5 "Hot Snow"

```
100 CLEAR5000
110 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
120 POKE W1,0:     POKE W2,0:     POKE W3,0
130 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA2
140 FOR J=0 TO 6
150 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
160 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
170 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
180 NEXT J
190 '
200 '       [ SNARE    ]     [ BASE     ]     [ MAIN      ]
210 '
220 DATA    36,35,30,31,     0C,04,00,01,     3F,41,01,01:'  DETUNE / MULTIPLE
230 DATA    1E,3A,16,10,     19,34,10,00,     2C,1D,2C,10:'  TOTAL LEVEL
240 DATA    1F,1F,1F,1F,     6F,7F,5F,5F,     9E,DB,9E,5E:'  KEY SC./ ATAACK
250 DATA    04,04,04,04,     08,08,0C,08,     00,00,00,00:'  DECAY RATE
260 DATA    12,12,12,12,     01,03,02,02,     07,09,0A,00:'  SUSTAIN RATE
270 DATA    0B,0B,0B,0B,     26,26,26,26,     88,84,F4,F5:'  S.LEVEL/RELEASE
280 DATA    00,  ,  ,  ,     20,  ,  ,  ,     1C,  ,  ,  :'  CONNECTION
290 '
300 '   Hot Snow
310 '
320 A1$="T135@10V1306L16BR16BR1607F8R1606BR16BB807F8FF06":A1$=A1$+A1$
330 BB$="DR8DR8DR16DR8DR8DD":B1$="T13505L16@253V14"+BB$+BB$+"L804V11"
340 DB$="M1000C4M2500C4M1000C4M2500C4":D1$="T135S9L8"+DB$+DB$
350 A2$="@255D-R16FR16A-D-R16CR16E-R16CFR16CR16"
360 A2$=A2$+"D-R1605B-06D-R1605B-06R16CR16E-R16CFFC"
370 C2$="@255T13505V13L16A-R16A-R16A-A-R16A-R16"
380 C2$=C2$+"A-R16A-A-R16A-R16F+R16F+F+R16F+R16A-R16A-R16A-A-A-A-
390 B2$="@254D-.03A-.04D-C.E-.03A-F+.C+.F+G+.04C.E-"
400 F2$="T135L805V12F4D-4E-4L16A-V7A-V11A-V7A-V6A-R16"
410 F2$=F2$+"V11FV8FV11D-D-V8D-V11E-V8E-V5E-V12L804A-B-05L16D-8"
420 FB$="V12E-V8E-V12D-D-V11D-D-D-D-V10D-D-V9D-D-"
430 F3$=FB$+"R4.L16V1204B-A-B-A-B-A-B-05D-V8D-V12D-V8D-"
440 F4$=FB$+"R4L16V12E-V7E-V12D-V7D-R4"
450 F4$=F4$+"V1106L64ABABABABABABABAB07DEDEDEDEDEDEDEDE"
460 A4$="D-R16D-R16FD-R16D-R16D-R16D-F+R16F+R16FR16D-"
470 C4$="A-R16A-R16A-A-R16B-R16B-R16B-B-R16B-R16A-R16A-"
480 D4$="M1000C4M2500C4M100C4M2500CCM1000CCR4L32CCCCL16R16CL32CCCCL16CC"
```

★影さんは，仕事をしなくても給料がもらえるのでズルイが，Dr.がハダ色のかつらをかぶっているのは，もっとズルイ！（東京都足立区・MRKみーな15才）……【影：こんなネタでOFに載ろうなんて，さらにズルイ！】

```
490 EX$="V12EV11DV9CR64":EY$="V12CV1103BV9AR6404"
500 E4$="RRRL6404"+EX$+"R16"+EX$+"R16"+EY$+"R16"+EY$+"R4R16V12GV10F+V9ER64V12G"
510 E4$=E4$+"V12F+V10EV9DR16"+EX$+"V12GV10F+V12GV9F+V12GV9F+V12FV9E"
520 E4$=E4$+EX$+"V10EV8DV11"
530 B4$="D-D-F16D-D-D-D-16F+F+FD-"
540 A5$="R8F+R16F+R8.FR8D-R4.F+R16F+F+R8FR8E-R8D-"
550 C5$="R8B-R16B-R8.A-R8A-R4.B-R16B-B-R8A-R8A-R8A-"
560 BB$="F+.F+.F+C+.C+.C+":B5$=BB$+BB$
570 A6$="R8F+R16F+R8.F R8.D-R8.E-R4..D-R8C R4"
580 C6$="R8B-R16B-R8.A-R8.A-R8.A-R4..A-R8A-R4"
590 B6$=BB$+"A-4A-.A-A-A-16B-A-"
600 A7$="R8F+R16F+R8.FR8.D-R8.E-R2A-R16A-A-R8."
610 C7$="R8B-R16B-R8.A-R8.A-R8.A-R2A-R16A-A-R8."
620 A8$="05B-06R16D-R805B-R16B-06R16D-R1605B-06"
630 A8$=A8$+"D-D-05B-06R1605A-06R16D-R805A-R16A-06R16D-R1605A-A-A-06D-R16"
640 C8$="F+R16F+R8F+R16F+R16F+R16F+F+F+F+R16FR16FR8FR16FR16FR16FFFF"
650 B8$="03G-.B-.04D-E-E-D-03B-D-.F.A-B-B-A-F"
660 A9$="05B-06R16D-R805B-R16B-06R16D-R1605B-06FFE-R16D-R2R8.A-A-R8"
670 C9$="F+R16F+R8F+R16F+R16F+R16F+G+G+G+R16FR2R8.A-A-"
680 B9$="03G-.B-.04D-E-E-D-04B-03D-2R803A-16A-1604"
690 E5$="07L64R2.."+"DER32DEDE"+"R2.."+"DEDR64DEDE"
700 E6$="07R2.."+"DER32DEDE"+"R2R16"+"DEDR64"+"R1606"+"ABABABABABABABABABAB"
710 E7$="07R2.."+"DER32DEDE"+"R2R16"+"06ABAR64"+"R1607"+"DEDEDEDEDEDEDEDEDEDE"
720 D9$=DB$+"L16CCR16CCCR16CCCR16CCCL8"
730 E9$="R1"+"R16L6404"+EX$+"R8."+EY$+"R8."+"V1203BV11AV9G04R8"+EY$+EY$
740 F5$="T135L16V1105R8F+R16F+F+F+F+FFFD-R4.F+R16F+F+F+F+A-A-A-FFFD-"
750 F6$="R8F+R16F+F+F+F+FFFFD-D-D-D-E-E-E-E-E-E-E-04A-B-05CR16C04B-A-05"
760 F7$="R8F+R16F+F+F+F+FFFFD-D-D-D-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-04A-B-05D-"
770 F8$="D-8D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-04A-B-05D-R16E-E-E-D-D-D-D-D-D-D-D-D-04A-B-05D-
780 FA$="D-D-D-D-D-D-D-D-F+F+F+FFFE-E-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-04A-B-05D-"
790 F9$="D-D-D-D-D-D-D-D-F+F+F+FFFE-E-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-"
800 '
810 SOUND 7,49:SOUND 6,2
820 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,"T135"
830 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,    ,F2$
840 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,    ,F3$
850 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,    ,F2$
860 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
870 PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
880 PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E6$,F6$
890 PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
900 PLAY A7$,B6$,C7$,D1$,E7$,F7$
910 PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,    ,F8$
920 PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,    ,FA$
930 PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,    ,F8$
940 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$:GOTO 830
```

《リスト4》ファンタジーゾーン ステージ6 "Don't Stop"

```
100 CLEAR5000
110 '
120 '  Programed PC8801mkIISR by YK-2
130 '       This program is transplanted by Nezukun for PC-6001mkIISR/PC6601SR
140 '
150 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
160 POKE W1,0:      POKE W2,0:      POKE W3,0
170 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA2
180 FOR J=0 TO 6
190 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
210 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
220 NEXT J
230 '
240 '        [ MAIN     ]    [ BASE 1  ]     [ NO USE  ]
250 '
260 DATA    41,41,21,21,    00,03,00,00,     01,28,01,14:'  DETUNE / MULTIPLE
270 DATA    26,0B,23,18,    19,2E,11,17,     1A,22,36,10:'  TOTAL LEVEL
280 DATA    39,59,31,59,    0F,1C,1C,1C,     1F,1F,1F,1F:'  KEY SC./ ATAACK
290 DATA    01,01,01,01,    08,08,0C,0C,     07,07,07,07:'  DECAY RATE
300 DATA    04,04,04,04,    01,03,02,02,     00,03,00,00:'  SUSTAIN RATE
310 DATA    15,15,15,16,    26,26,25,26,     14,FF,25,26:'  S.LEVEL/RELEASE
320 DATA    00,  ,  ,  ,    30,  ,  ,  ,     3A,  ,  ,  :'  CONNECTION
330 '
340 '    Fantasy Zone Stage 6  [ Don't Stop ]
350 '
360 T$="T145":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
370 B1$="V12L1605R8DR16DR8.E-8.E-E-R16DDR8DR16DR8.E-8.E-E-R16DD"
380 C1$="V11L1605R8FR16FR8.F8R16FFR16FFR8FR16FR8.F8R16FFR16FF
390 EB$="R8B-R16.B-R8..B-8R16B-R32B-R16.B-R32B-R32":E1$="V1103L32"+EB$+EB$
400 DA$="M2000CM800CCCM2000CM800CCM3000C":DB$=DA$+"M2000CM800CCCM2000CM800"
410 DB$=DB$+"CCM3000C":DC$=DA$+"M800CM2000CM800CM2000CM3000C8M800CC"
420 D1$="S9L16"+DB$+DC$
430 F1$="R2R403L64GV14F+V12F-"
440 F2$="R1"
450 A1$="06L8"
460 A2$="V14C05B-R2.06C64C+64D8..C405B-4AB-"
470 CB$="B-8.B-R8F8":C2$="L1604V13"+CB$+CB$+CB$+CB$
480 BX$="R8DR16DR8.D8.DDR16DD":B2$=BX$+BX$
490 A3$="A2R8GFG06"
500 CB$="G8.GR8D8G8.GR8D8":C3$=CB$+CB$
510 A4$="A2.06FG"
520 A5$="05R4E-206D4C205A4F4"
530 CX$="E-8.E-R803B-804":CC$="F8.F16R8C8":C5$=CX$+CX$+CC$+CC$
540 E5$=EB$+"R8AR16.AR8..G8R16GR32GR16.AR32AR32"
550 B5$="R8E-R16E-R8.E-8.E-E-R16E-E-R8CR16CR8.C8.CCR16CC"
560 A6$="06D2.05F4G1"
570 CX$="B-8.B-R8F8":C6$=CX$+CX$+CB$
580 A7$="R4E-206D4C205A4FG1R8 V11R8GG4R8FF406"
590 C7$=C5$+CB$+"R8GR16G4R8FR16F4"
600 D7$=D1$+DB$+"M3000R8CR16C8.R8.CR16C8."
610 B7$=B5$+BX$+"R8B-R16B-4R8AR16A4"
620 F7$=F2$+FB$+FB$+"R8CR16CR4R16CR16C"
630 E7$=E5$+"R8B-R16.B-R8..A8R16AR32AR16.B-R32B-R32R805V11DR16.DR32V10DR32V9D"
640 E7$=E7$+"R32V8DR32R8V11CR16.CR32V10CR32V9"
650 E7$=E7$+"CV8C03"
660 '
670 SOUND 7,49: SOUND6,0
680 PLAY "@253","@255","@254"
690 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
700 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F2$
710 PLAY A3$,B2$,C3$,D1$,E1$,F2$
720 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F2$
730 PLAY A4$,B2$,C3$,D1$,E1$,F2$
740 PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F2$
750 PLAY A6$,B2$,C6$,D1$,E1$,F2$
760 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
770 GOTO 700
```

《リスト5》ファンタジーゾーン 親玉出現のテーマ

```
100 CLEAR5000
110 '
120 '   fantasy zone boss music programed by Nezukun
130 '
140 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
150 POKE W1,0:      POKE W2,0:      POKE W3,0
160 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA2
170 FOR J=0 TO 6
180 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
190 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
210 NEXT J
220 '
230 '       [ MAIN     ]     [ MAIN 2  ]     [ no use  ]
240 '
250 DATA    4A,41,40,41,    4A,41,40,41,    00,00,00,00:'  DETUNE / MULTIPLE
260 DATA    21,2E,12,00,    21,37,12,00,    00,00,00,00:'  TOTAL LEVEL
270 DATA    1F,1F,7F,3F,    1F,1F,3F,3F,    00,00,00,00:'  KEY SC./ ATAACK
280 DATA    0d,09,0a,0a,    0d,09,0a,0a,    00,00,00,00:'  DECAY RATE
290 DATA    00,03,04,03,    00,03,04,03,    00,00,00,00:'  SUSTAIN RATE
300 DATA    26,25,25,25,    26,25,25,25,    00,00,00,00:'  S.LEVEL/RELEASE
310 DATA    30,  ,  ,  ,    30,  ,  ,  ,    00,  ,  ,  :'  CONNECTION
320 '
330 T$="T128":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
340 PLAY "@253","@253","@254"
350 A1$="GG04G03G04F03GG04B-03GG04AGG03":A0$="T128L1603V15"
360 A1$=A1$+"GG04G03GG04F03GG04E-03GG04D03GG04C03GAB-"
370 B1$="R48"+A1$+"G24":A1$=A1$+"G16"
380 C1$="V14R24GR1604GR16FR8B-R8AGGR8GR8FR8E-R8DR8CR1603AB-G48"
390 A2$="04CC05C04CB-CC05E-04CC05DCC04CC05C04CCB-CCA-CCGCCFCDE-C03"
```

★編さん，中日が4対1のトレードで落合をとったことについて，どう思われますか？ちなみに僕は牛島のファンでした。（栃木県下都賀郡・山川雅生15才）……【編：落合の巨人入りを阻止した中日はえらいと思うけど…。】

```
400 B2$="R4804V15CV12C05C04CB-CC05E-04CC05DCC04CC05C04CCB-CCA-CCGCCFCDE-C3203"
410 C2$="04R24C05R16CR1604B-R805E-R8DCCR8CR804B-R8A-R8GR8FR16DE-C4803"
420 A3$="04FF05F04F05E-04FF05A-04FF05GFF04FF05F04FF05"
430 A3$=A3$+"E-04FF05D-04FF05C04FFB-FGA-F03"
440 B3$="04R48V15FV12F05F04F05E-04FF05A-04"
450 B3$=B3$+"FF05GFF04FF05F04FF05E-04FF05D-04FF05C04FFB-FGA-F3203"
460 C3$="04R24FR1605FR16E-R8A-R8GFFR8FR8E-R8D-R8CR804B-R16GA-F48"
470 DB$="S9M1000C8CCS9M1800C8CC":D1$="T128L16"+DB$+DB$+DB$+DB$
480 D2$=DB$+DB$+"L32CCCCL16CCCCCC CCCCCCCC"
490 EA$="V13GV11F":EB$="V13GV12FV10E-R64":EC$="V13EV12DV10CR64"
500 ED$=EA$+EA$+EA$+EA$+EB$+EB$
510 E2$="T128R1L64"+ED$+EB$+EB$+EB$+EB$
520 E2$=E2$+EB$+EB$+EB$+EB$+EC$+EC$+EC$+"V14E-V12D"
530 E3$="T128R1L64"+EC$+EB$+"R16"+EB$+"R16"+EB$+"R16"+EB$+EA$+EA$+EA$+EA$
540 E3$=E3$+EB$+EB$+EA$+EA$+EA$+EA$+EC$+"V13EV12DV10C"
550 D3$=DB$+DB$+"CCR16CCCR16C L32CCCCC16C16CCCCC16C16"
560 F1$="T12803L32V14CR16.R4.CR16.R4.CR16.R4.CR16."
570 PLAY A0$,A0$,A0$:SOUND 7,49:SOUND 6,1
580 '
590 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
600 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
610 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,,F1$
620 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F1$
630 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,,F1$
640 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,,F1$
650 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
660 PLAY A1$,B1$,C1$,D3$,E3$,F1$
670 GOTO580
```

《リスト６》ファンタジーゾーン “Victory Way”

```
100 '
110 '  Making FM-Tone for PC8801mkIISR by YK-2
120 '     This Tone-Data is transplanted by Nezukun for PC-6001mkIISR/PC6601SR
130 '
140 A=&HA000:B=&HA100:C=&HA200:W1=&HEB4E:W2=&HEB50:W3=&HEB52
150 POKE W1,0:    POKE W2,0:    POKE W3,0
160 POKE W1+1,&HA0:POKE W2+1,&HA1:POKE W3+1,&HA2
170 FOR J=0 TO 6
180 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE A+(I+(J*4)),D:NEXT I
190 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE B+(I+(J*4)),D:NEXT I
200 FOR I=0 TO 3:READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE C+(I+(J*4)),D:NEXT I
210 NEXT J
220 '
230 '      [ MAIN     ]    [ NO USE  ]    [ NO USE  ]
240 '
250 DATA   01,00,00,01,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  DETUNE / MULTIPLE
260 DATA   27,28,0E,00,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  TOTAL LEVEL
270 DATA   31,31,31,31,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  KEY SC./ ATAACK
280 DATA   0F,06,05,05,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  DECAY RATE
290 DATA   08,06,06,06,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  SUSTAIN RATE
300 DATA   10,14,14,14,   00,00,00,00,    00,00,00,00:'  S.LEVEL/RELEASE
310 DATA   38, , , ,      00, , , ,       00, , , :'     CONNECTION
320 '
330 '   Fantasy Zone Stage 8  [ Victory way ]
340 '
350 PLAY "@253","@253","@253":SOUND 7,49:SOUND 6,4
360 B1$="T6505V14L8G4G4 @2"
370 C1$="T6505V14L8B-4B-4B-2"
380 A1$="T6506V13L8E-4E-4E-2"
390 E1$="T6502L8V12E-E-E-V11E-V10E-V9e-v13e-16v12b-."
400 FX$="E-GB-05E-04":F1$="T65V1304L16"+FX$+FX$+FX$+FX$
410 D1$="T65S9M200003L8CCCCCCM3000C16C16R16C16"
420 A2$="E-4.E-12E-12CR12 C05B-06"
430 B2$="06C4.C1205B-12A-R12A-G"
440 C2$="A-4.A-12A-12E-R12E-D"
450 E2$="V13A-A-V12A-V11A-V10A-V9A-V12A-G"
460 FY$="E-A-05CE-04":F2$=FY$+FY$+FY$+FY$
470 A3$="05T52A4T65L16F8.L806F4E-16F16E-"
480 B3$="05T52F4T65L16R806L8T52C4T65C16C16C"
490 C3$="05T52C4T65R16A4.A-16A-16A-"
500 E3$="V13FFV12FV11FV10FV9FV12F16A1603C"
510 FZ$="FA05CF04":F3$=FZ$+FZ$+FZ$+FZ$
520 A4$="E-4.R16 D16D4D16C."
530 B4$="C4.R16C16C4O4B-16A-."
540 C4$="F4.R16F16F4F16E-."
550 E4$="02V13B-V12B-V11B-V10B-16V13B-16B-V11B-16B-16V13B-16A-V11A-16"
560 FU$="FB-05DF04":F4$=FU$+FU$+FU$+FU$
570 A5$="D2F4E-D"
580 B5$="B206D405B4"
590 C5$="F2B4F4"
600 E5$="V13GV12GV11GV10GV9G16L16V13G03D02BL8GF"
610 FT$="GB05DF04":F5$=FT$+FT$+FT$+FT$
620 A6$="D4.R16C16T52C4T65L16CDE-L8"
630 C6$="G4.R16E-16T52E-4T65GG16"
640 B6$="B-4.R16G16T52G4T65R1606C16"
650 E6$="V12CCV11CCV10CV9CV8CV12C16D16"
660 FS$="G05CDG04":F6$=FS$+FS$+FS$+FS$
670 A7$="E-2E-4D4"
680 B7$="C2C405B-4"
690 C7$="A-2B-4F4"
700 E7$="V13FV12FV11FV10FV13A-V11A-V13B-V11B-V13"
710 F7$="FA-05CE-04FA-05CE-04E-A-05CE-04FB-05DF"
720 A8$="E-2D-E-GB-"
730 B8$="B-2B-06D-E-G"
740 C8$="G2GB-06D-D-"
750 EZ$="V12E-V8E-V12E-V8E-":E8$="V12E-V11E-L32"+EZ$+EZ$+EZ$+EZ$+EZ$+EZ$
760 D8$="L16"+STRING$(16,"C")
770 FQ$="E-GB-05D-04":F8$="04"+FX$+FX$+FQ$+FQ$
780 A9$="T6506V14L16E-8CC8CDE-F8E-E-805B8."
790 B9$="T6506V14L16C805A-A-8A-A-A-B8BB8A-8."
800 C9$="T6506V14L1605A-8R4.A-8A-A-8E-8."
810 E9$="T6502L8V1201A-4.B-B-4B-A-"
820 F9$="T6504L8V12E-05E-2.F"
830 AA$="L8B-06G8.05B-8.06C05B-06B-G"
840 BA$="L8G06E-8.05G8.GG06EE"
850 CA$="L8E-B-8.E-8.EEB-B-"
860 EA$="V13E-V12E-V11E-V10E-V13C8.E8.G"
870 FA$="G2A-4G4"
880 AB$="A-4.A-12B-12A-8..GA-"
890 BB$="F4.F12F12F8..FF"
900 CB$="06C4.C12C12C8..C"
910 EB$="V13FV12FV11FV10FV13FV10F16V13F16G16A-16V11A-16V7A-16"
920 FB$="FFFFV11FFV10FF"
930 AC$="T52G4T65A-8.F4F12F12E12"
940 BC$="T52E-4T65E-8.D4D12D12C+12"
950 CC$="T52C4T65C8.05B-4B-12B-12A1206"
960 EZ$="V13B-V11B-16V13B-16":EC$=EZ$+EZ$+EZ$+"L12B-B-A-L8"
970 DC$="S9M3000L16CCCCCCCCL24C22C22C22C22CCC22CCL22CCC32"
980 FC$="V12E-E-E-E-DDDC+"
990 FD$="06C4.05C06C4.05C"
1000 AE$="06E-8G405B-806L12C05B-06CL8B-G
1010 BE$="B-806E-8.05G8.L12GGG06L8EE"
1020 CE$="GG-B-4E-8L12EEEL8B-B-"
1030 FE$="B-4.G06D4C405"
1040 EE$="L16E-02E-01R16L8E-4E-16C8.02C16R1601GE16"
1050 AF$="A-8.F8.CC8F8"
1060 BF$="F8.C8.05A-A-4B4"
1070 CF$="06C8.05A-8.FE-4A-4"
1080 EF$="V13FV12FV11FV10FV13A-V11A-V13A-V11A-"
1090 FF$="F2G4G4"
1100 AG$="E-2 T50E4G4"
1110 BG$="B-206T50C4E4"
1120 CG$="G2T50G4B-4"
1130 EG$="V13E-E-V12E-V11E-T50V13CV11C02V13C01G"
1140 DG$="L8CR8C4T50CR8C4"
1150 AH$="E-CDT40E-E-FA-A-406E-1"
1160 BH$="C05A-06CT40C05BB06E-E-4B-1"
1170 CH$="B-B-A-T40A-A-A-BB406G1"
1180 DH$="A-03E-E-T40E-A-A-A-A-A-M3000A-1"
1190 FH$="06E-E-E-T40E-E-E-E-E-E-V11E-E-V10E-E-V9E-V8E-V7E-"
1200 EH$="V13A-V12A-V11A-T40V11A-V13A-A-B16"
1210 EH$=EH$+"B-16A-A-V13E-V12E-V11E-V10E-V9E-V8E-V6E-V5E-"
1220 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1230 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1240 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
1250 PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,F4$
1260 PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
1270 PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E6$,F6$
1280 PLAY A7$,B7$,C7$,D1$,E7$,F7$
1290 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1300 PLAY A9$,B9$,C9$,D1$,E9$,F9$
1310 PLAY AA$,BA$,CA$,D1$,EA$,FA$
1320 PLAY AB$,BB$,CB$,D1$,EB$,FB$
1330 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
1340 PLAY A9$,B9$,C9$,D1$,E9$,FD$
1350 PLAY AE$,BE$,CE$,D1$,EE$,FE$
1360 PLAY AF$,BF$,CF$,D1$,EF$,FF$
1370 PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,AG$
1380 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$:RUN
```

★ベースボールでホームランを打たれると，くやしくなって昼寝してしまう自分を，私はくだらない動物だなーと思ってしまいます。(秋田県山本郡・M．KⅡ14才)……【影：ナイターだったら，それは昼寝とはいわないぞ。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMER OF THE MONTH

編：今月は，みなさんにうれしいお知らせがあります。なんと，来月からプログラム・コーナーにＭＳＸ２が加わることになりました!!

影：では，ついにランダム・コーナー脱出なんですね。

Dr.D：投稿も多くなってきたし，プログラムのレベルもあがってきたので載せることに決定したんだ。

影：ＦＭ77ＡＶ，Ｘ１ターボのユーザーも負けずにがんばってください。

編：さてDr.，今月のプログラムはどうですか？

Dr.D：データのマシン語化など，みんなじょうずにやっているゾ!!この調子でがんばってほしいものだ。

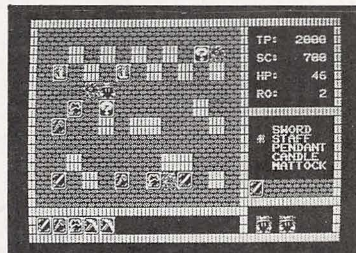
編：ハイレベルな戦いの中で，今月一番光っていたベスト・プログラマーは，Ｘ１用「チャオの伝説１」を作った小川真太郎くんに決定しました。

Dr.D：このゲームは，きれいなグラフィックだけでなく，ゲーム・アイデアがすばらしい。

影：見ためは，ただのパズルゲームのようですが，敵がいたり，アイテムを取ったりなかなか凝ってますよ。

Dr.D：基本的には，パズルゲームなのだが，アクションやＲＰＧなどの要素がうまくマッチしてよりおもしろくなっているんだ。

編：みなさんの力作をお待ちしています!!



▲チャオの伝説１の実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

AXIA	岐阜県不破郡	高木弘樹
The Reach	三重県松阪市	西口三喜
惑星X	新潟市	細野信明
SPACE HIGHWAY	大阪府大東市	前田悟志
NITRO−GROSS	岩手県東磐井郡	高橋博明
COMBAT	神奈川県横浜市	井上智紀
HyperタコスケII	大阪府摂津市	鴨井伸一
Harrier	千葉市	宮本義輝
DEMON KING	北海道札幌市	山崎克敏
FLY FLY	宮城県気仙沼市	玉手秀一
Lovely Cards	静岡市	ＹＡＭ−卍中帝国
HYPER ORIMPIC 92	岐阜市	江崎信行
JET SHOOTER	山形県酒田市	渾川正之
没っちゃん	神奈川県横浜市	清水友人
$y=ax^3+bx^2+cx+d$	東京都江戸川区	白鳥　健
SOCCER	千葉県印旛郡	福田憲一
がんばれアルバート君	神奈川県横浜市	本貞和己
PUSER	石川県金沢市	大桑幹夫
アテンションプリーズ	埼玉県上尾市	岡田敏彦
PAINTERだ〜よ	静岡県庵原郡	関原　忠

投稿ありがとうコーナー
★61年12月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

宮里系一郎／木村邦彦／小松正典／飯塚　啓／岡田敏彦／田中栄造／安倍孝一／ＹＡＭ−卍中帝国／玉手秀一／ＤＲＯＯＰＹ／福留康和／山崎克敏／北岡　仁／宮木義輝／広瀬正吾／小川健一／山口高廣／高橋博明／すいかときんぎょ／北島憲男／小金沢　力／ＴＡＮＩＤＡＳＯＦＴ／三保田憲人／守永宜弘／高橋雅典／長町正樹／笠井直幸／鴨井伸一／井上智紀／清水友人／細野信明／渡辺高嗣／春田誠洋／西村俊二／杉村謙一郎／菅原　悟／伊藤直広／神前幸造／山下浩明／西口三喜／ＳＴＨ・ＭＡＩ／長縄幸弘／松尾真臣／山本　潤／森　真一／ＭＯ−ＣＨＡＮ／伊田貴志／似内　忍／水元慶好／谷村正隆／水戸匡茂／土屋　博／多部田浩二／鈴木英樹／岡村克宜／阿南高専女子学生募集／よっちん／鈴本みきや／松永俊助／川端英一／ブルー・シーティア／石川裕之／大野竜二／藤井敏春／Ｆ−15／岡本　清／ＹＡＭＡＣＡ／伴　亮一／梅沢寿英／奈良一幸／山下　修／渋谷恵太asシフタニ／橋本研一／きゃらばん／きゃねこ／佐藤信哉／広田　紳／着崎信也／佐藤哲也／原田高志／橋本英二／大宝篤志／小池和人／古川晴郎／丸岡勇夫／中立貴寿／星　真太郎／ラブリーけんも／ＭＡＢＵ／T. ＫＡＮＡＯＫＡ／川村秀憲／横山正信／江崎信行／三木裕一朗／町田太郎／Ｐａｔａ／置山憲一／長谷川豊／小林　誠／飯塚晃太郎／ＫＡＣＨＡＮ／梅地功二／赤岩英明／渡辺　晃／林　泰邦／八木裕行／畔　正義／ＭＩＭＣＯＴ／よっちゃん／町田周太郎／片岡喜勝／高野幸寿／谷野信吾／伊興木敏也／樋口大輔／まき・ろうえる／川口　洋／小川真太郎／増田　朗／水谷雅宏／土蔵利威／ＳＩＮＧＯ／日比野雄嗣／河井孝之／塚田宏典／鈴木敏行／徳永隆行／渾川正之／武田勝弘／堀　崇真／榎本慎太郎／Fap−01／福田憲一／多口竜二／飯尾　隆／上州のじょーちゃん／ＣＯＣＯ／井原伸浩／大作康孝／雲母久遠／ＳＰＭ／東島裕之／田中邦雄／市川真司／ふぁん太じいさん／平井　聡／安藤維康／小原孝士／池田　浩／おお！ひいび♡／プルツー小泉今日子／渋谷俊夫／川原保則／渡部正一／伊藤さん！／近藤拓也／サマリウム田部／浜田省吾

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ!!

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



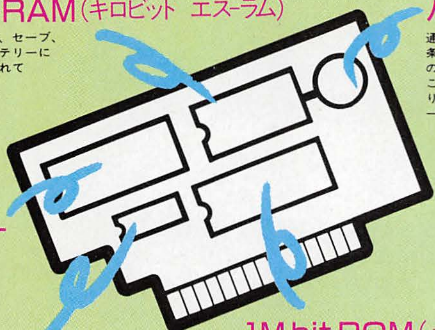
このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです 最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです 編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています



ローリング サンダー ©株式会社ナムコ

MSX版発売中!!

T&E SOFTのスーパーM-ROM(メガ)カートリッジ



16Kbit S-RAM(キロビット エス-ラム)
ゲームの途中データが、セーブ、ロードされます。バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません。(4ファイル保存)

バッテリー
通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません。この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう。

ゲートアレー
1Mbit ROM(メガビットロム)や、16K bit(キロビット)S-RAM(エス-ラム)制御をします。

1M bit ROM(メガビットロム)
ここにプログラムが入っています。通常の256K bit(キロビット)の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました。

ロジックIC
S-RAM(エス-ラム)を使用するためのICです。



MSX



MSX



1メガビットロム採用!
総てのMSXで作動!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵!
マップの広さや、ゲーム内容はオリジナル版と同様

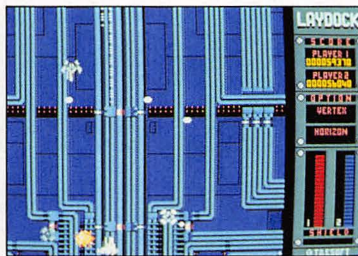
- ●メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの約4倍!
- ●ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)
- ●14種に及ぶ魔法が使用可能。
- ●アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

MSX 8K以上 1Mbitロムカートリッジ版 バッテリー内蔵、S-RAM搭載 ¥6,400

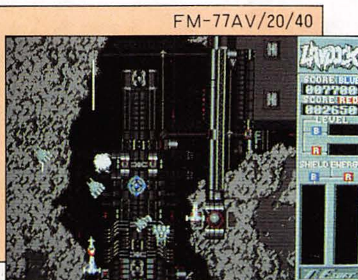
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH……5″2D版 ¥6,800
- ●X1F/G/turbo/II/III/Z……5″2D版 ¥6,800
- ●FM-7/NEW7……5″2D版 ¥6,800
  (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)
- ●FM-77/AV/20/40……3.5″2D版 ¥6,800
- ●X1/C/F/turbo……テープ3本組 ¥4,800
  (ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)
- ●FM-7/NEW7……テープ3本組 ¥4,800
  (FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)
- ●MZ-2500/V2……3.5″2DD版 ¥6,800
- ●MZ-2000/2200……5″2D版 ¥6,800

新発売!! MZ-2500/V2 FM-77AV/20/40

MZ・FM版の特徴
①インフォメーションボードを画面右側に新設。得点等を常時表示。
②B.G.MにはFM音源を使用し、シーン毎に異なる約10曲を挿入。



MZ-2500/V2



FM-77AV/20/40

MOVIE SPACE SHOOTING GAME



- ●フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- ●2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- ●毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- ●敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル、マルチバルカン砲他 多数。

MZ-2500/V2……3.5″2DD版 ¥6,800
FM-77AV/20/40…3.5″2D版2枚組 ¥6,800
MSX2……3.5″1DD版 RAM64K VRAM128K専用 ¥6,800

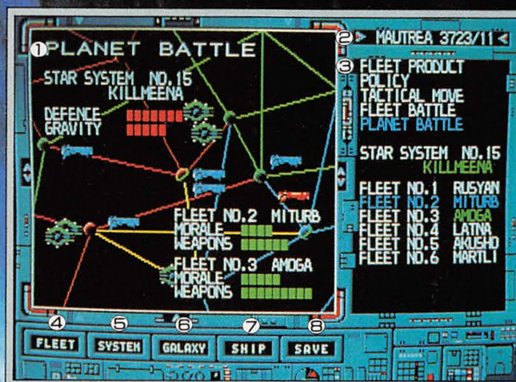
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

① T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ② T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③ T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引き販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。■応募要領●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい。●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

これが、ディーヴァだ!!

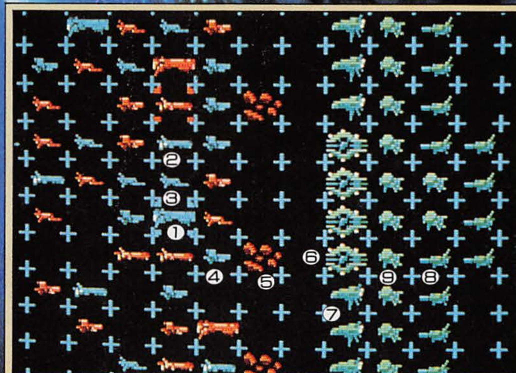
ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ



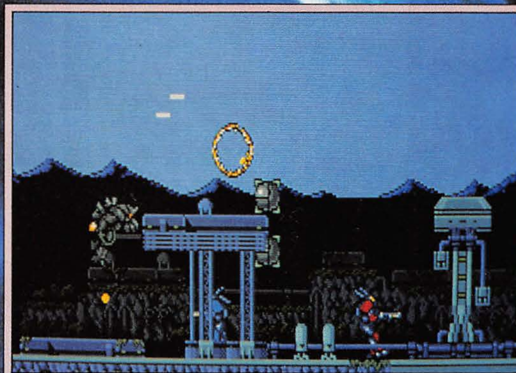
◀戦略シーン(MSX2)

①〈スクリーン〉星系拡大図の表示。
②〈マウトレーア暦〉年月を表示。
③〈ウィンドゥ〉星系や艦隊等の情報の表示。
④〈FLEET〉艦隊の情報を得る。
⑤〈SYSTEM〉星系の情報を得る。
⑥〈GALAXY〉プレイヤー及び帝国の情報を得る。
⑦〈SHIP〉艦船の建造情況を知る。
⑧〈SAVE〉ゲームデータをセーブする。



◀艦隊戦シーン(MSX2)

①プレイヤー側の戦艦
② 〃 巡洋艦
③ 〃 O.M.艦(O.M.砲を主力武器とした艦)
④ 〃 ミサイル艦
⑤小惑星(破壊可能)
⑥コンピュータ側の戦艦
⑦ 〃 巡洋艦
⑧ 〃 O.M.艦
⑨ 〃 ミサイル艦



◀惑星戦シーン(FM-77AV)

①レーダー(これから降下する惑星のマップを表示)。
②援護爆撃の場所設定。
③シールドエネルギーの補給空域を決める。
④援護爆撃開始時間を決める。
⑤シールドエネルギーの補給時間を決める。
⑥自分の使えるオプション兵器を表示。



●ゲームの目的について

ゲームの目的はもちろん、戦いに勝利することですが、勝利条件は2種類あります。

一つは帝国の植民星系と艦隊を全滅させた場合。これはあくまでも通常の勝利で、シヴァ・ルドラを倒したことになりません。シヴァ・ルドラの本星であるナーサティア双惑星を攻略してこそ、初めて最終の勝利となります。

●ウォーデータについて

ディーヴァの舞台となるヴィシュヌ銀河には約200の星系があり、それを、さらに7つに分けた星域が各パソコンに割り当てられています。(パソコンは各30、ファミコンは15)そして、1つの星域(ある機種)から、他の星域(他機種)へ援軍の艦隊を、その艦隊のウォーデータを用いることによって、送りこむことが可能となります。この艦隊のウォーデータは、18文字のパスワードによって受け渡しが行なわれます。

T&Eマガジン No.12 12月25日号 発行中!

ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒456 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

お詫びと発売日のお知らせ

先月号で御案内しました「ディーヴァ」の発売日が延期になりました。
重ねての発売延期でユーザーの皆様及び関係各位に多大な御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。
なお発売は、PC-8801 mkII SRの2月上旬を筆頭に、MSX2、X1、FM-77AVという順で行ないますが、くわしくはT&Eテレホンサービスで発売日を御確認下さい。

T&E SOFTが

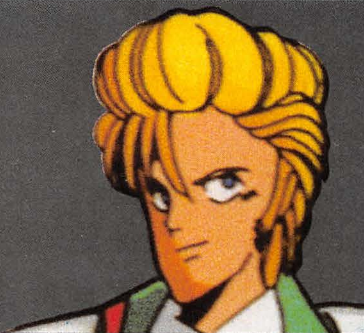
どの星域にもドラマがある。



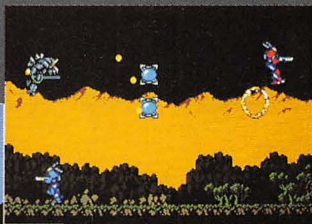
◀ルシャナ・パティー
STORY1
「ヴリトラの炎(ほのお)」
PC-8801mkIISR
5"2D・2枚組
¥7,800
新発売!!




★FM音源完全対応
★フルカラーでの重ね合わせスクロール処理



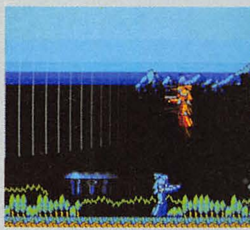
◀ア・ミターバ
STORY2
「ドゥルガーの記憶(きおく)」
FM-77AV/20/40
3.5"2D・2枚組
¥7,800
新発売!!

★惑星戦は4096色モード使用
★FM音源完全対応
★ソフトウェア3プライオリティ



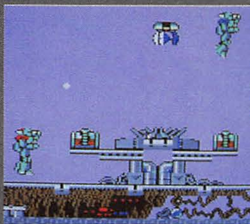
◀アモーガ・シッディ
STORY3
「ニルヴァーナの試練(しれん)」
X-1
5"2D・2枚組
¥7,800
新発売!!




★フルスクリーンスクロールマップ
★ステレオFM音源完全対応



◀アクショー・ビア
STORY5
「ソーマの杯(さかずき)」
MSX2
3.5"2DD
¥7,800
新発売!!




★多彩なキャラクター、リアルな動きを実現

「ディーヴァ」の発売日をお知らせしています。
T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

創る7つの世界…DAIVA ディーヴァ

ACTIVE SIMULATION WAR

パスワードによる全機種完全データ互換を実現!（ファミコンを含む）



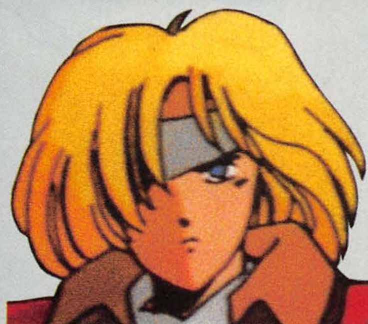
◀ラトナ・サンバ

STORY4

「アスラの血流」

MSX
メガロム
価格未定

今春発売予定!



◀マータリ・シュバン

STORY6

「ナーサティアの玉座」

Family Computer
希望小売価格¥5,500
東芝EMIより

発売中!!



◀クリシュナ・シャーク

STORY7

「カリユガの光輝」

?

今春発売予定!

Active Simulation Warとは

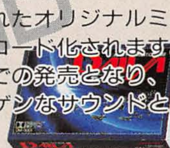
★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★二人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台とした7つのサブストーリーから成り、それぞれが7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っている。そのため、各機種のゲーム内容(画面を含む)も部分的に異なり、各機種の特徴を十分生かしたものとなります。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現（ファミコンを含む)。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。

パッケージ・マニュアルと付録のシールセット

広がるディーヴァの世界……

○ディーヴァ関連商品のご案内

「ディーヴァ」全7機種で使用されたオリジナルミュージックが東芝EMIよりレコード化されます。CD、LP、TAPEの3種類での発売となり、シンセサイザーを駆使したゴキゲンなサウンドとなっています。乞う御期待!



ディーヴァカンペンケース 新発売

ディーヴァカンペンケースがDEMPA/ペンタン(電波新聞社)から発売になりました。2層式のカッコイイカンペンケースです。各パソコンショップまたは、電波新聞社出版販売部でお求めください。



発売元：電波新聞社　¥500

ディーヴァトレーナー
(M、L)



¥3,900



ディーヴァポスター ¥1,000

※T&E SOFTにて通信販売を行なっています

「ディーヴァ」発売記念作文コンテスト

この度、T&E SOFTの新作「ディーヴァ」の発売を記念して、パソコンソフトに関する作文コンテストを実施致します。パソコンを持っている方いない方に関わらず、どしどし御応募下さい。

賞品●最優秀賞…グアム島旅行1名●優秀賞…最新型ハンディワープロ3名●佳作…T&E SOFT Goods Set（トレーナー・Tシャツ他）10名●参加賞…ディーヴァコンセントレーションカード先着1万名※参加賞は原稿が着きしだいお送り致します。

要項●400字詰原稿用紙に3枚以上5枚以下に書いて下さい。●題「パソコンソフトに望むもの」ゲームソフトに限らず、パソコンソフト全般についてお書き下さい。●締め切り1987年3月31日(当日着分まで)審査●T&E SOFT 開発スタッフ及び各パソコン誌編集者が優秀な作文を選びます。発表●弊社広告(87年8月号各誌)誌上にて発表致します。尚、T&E SOFT関係者による応募はできません。

※お送りいただいた原稿はお返しできませんので、予め御了承下さい。
※また、応募はお一人につき一作品に限らせていただきます。

お詫びと訂正…弊社12月号及びディーヴァポスターにおいてお知らせした作文コンテストの題名と応募規定が一部変更となりましたことをお詫びして訂正致します。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.12ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
■87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)



T&E SOFT® INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.12請求券 ベーマガ3月号

'87総合カタログ 請求券 ベーマガ3月号

ロールプレイング



1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

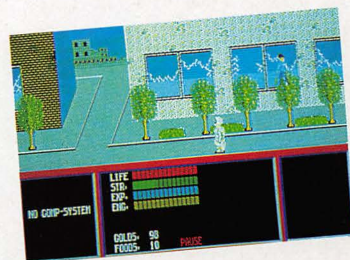
ゲームの歴史が変わった。



·1999

©1986 HUDSON SOFT

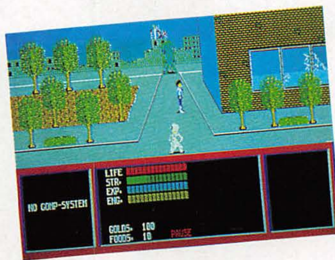
「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。



少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

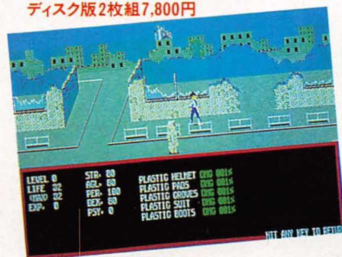
1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円



ラミア·1999キャンペーン

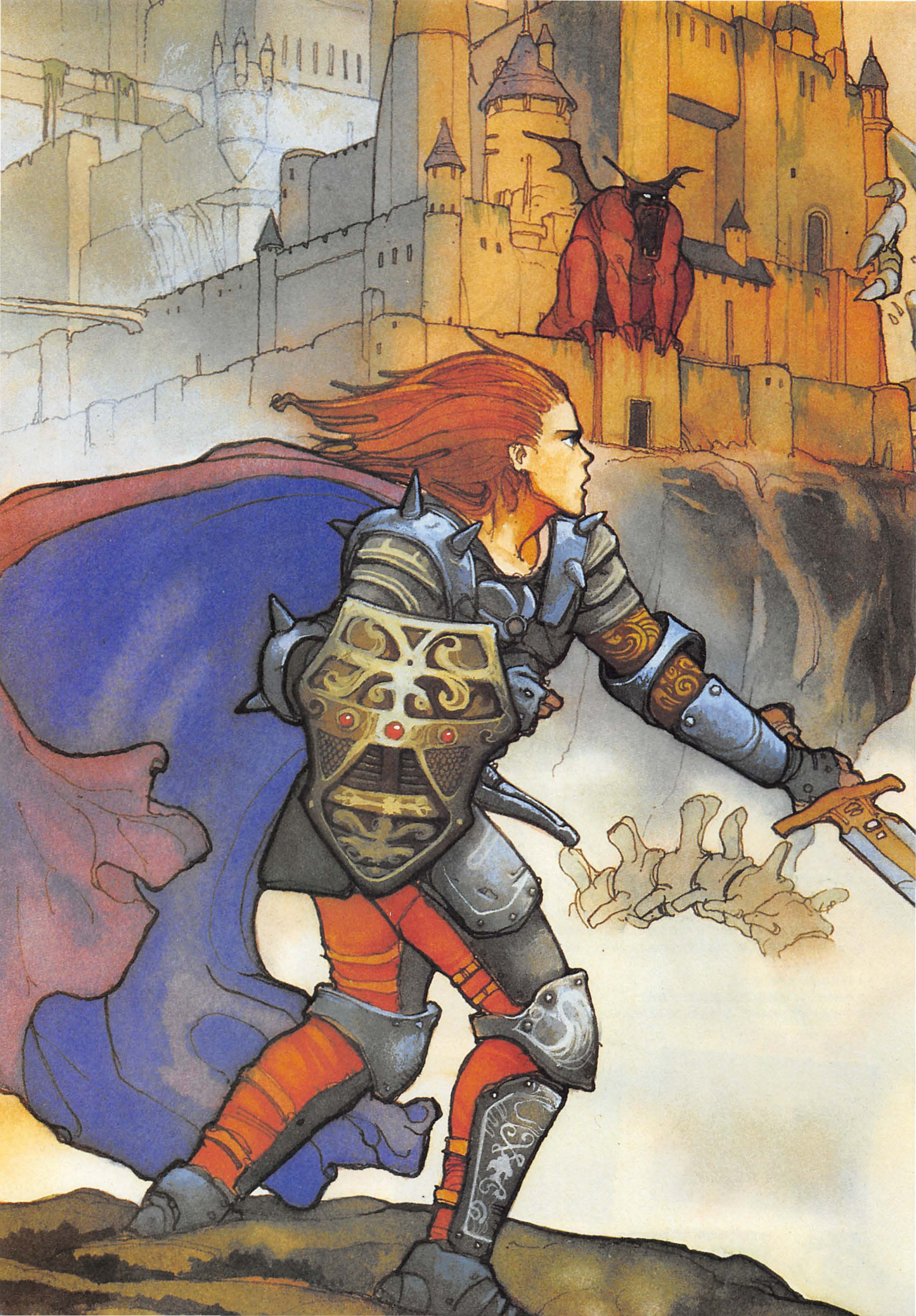
ラミア·1999作文募集に、多数のご応募をいただきありがとうございました。ハドソンでは、厳正なる審査の上、2月中旬以降に各賞を決定します。お楽しみに。





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営 業 所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ





ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II



リアルタイム
・
ロール
・
プレイングゲーム

- 主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
- 80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
- モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターデータを持ち、その行動・性格は全て違う。
- 17種類の武器と34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て1つ1つ経験値が設定されている。
- 君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるのか!?

対応機種	PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	価格…ディスク 7,800円 カセット 6,800円



絶賛の
ウズの中、
シナリオII
遂に登場!

ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべて前作をしのぐパワーで新前売。

- モンスターがすべて変わって、数も増えた。
- デカキャラ(ビッグモンスター)も追加された。
- R・P・G色がより一層濃くなった。("D&D"の要素プラス"トラベラー"の要素)
- ザナドゥ・ユーザーの声を反映しつつ、ザナドゥIを終了していない人も楽しめるようになっている

対応機種	PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	価格…ディスク 5,800円



XANADU FILE (ザナドゥ・ファイル)

日本ファルコム(株)宮本恒之著 B5判 定価1,500円

「ザナドゥ」に登場するモンスター、アイテム、魔法を500点以上イラスト、写真で完全紹介。各レベルの完璧な必勝法など「ザナドゥ」を楽しむための情報満載。「ボードゲーム版ザナドゥ」付き、まるごとザナドゥの本。



GAME BOOK XANADU (ゲームブック・ザナドゥ)

日本ファルコム(株)宮本恒之著 B5判 定価880円

ゲームブックとしては大迫力のB5判でイラストも超リアルのすぐれモノ。
「ザナドゥ・ファイル」と同サイズで価格はぐーんとお買得。
絶対に!!本屋さんの店頭で手にとって見て下さい。



RECORD XANADU (レコード・ザナドゥ)

キングレコード(株) 演奏:アンセム
シングル 700円/12インチシングル 1,200円
単なるキャラクターレコードやイメージソングのノリじゃない!
ニューハードロック 「XANADU」完成
全国一斉発売中。

近日発売!

XANADU DATABOOK

ザナドゥ・データブック(仮題)
上下巻…各巻 予価1,200円

遂にファルコムが「ザナドゥ」のすべてのデータをこの2冊に公開。
横山宏氏の手による全登場モンスターイラスト。
これさえあれば、あなたは「ザナドゥ」のすべてを知ることができる。

XANADU COMICS

ザナドゥ・コミックス
日本ファルコム(株)作・画



ファルコム・スタッフによる完全オリジナルコミック!
快調進行中!
コミック業界になぐり込みだ。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

Romancia™

ロマンシア

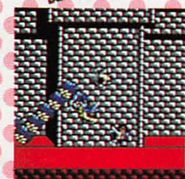




Dragon Slayer J.R.
〈ファンフレディ王子のおどろくべき旅〉



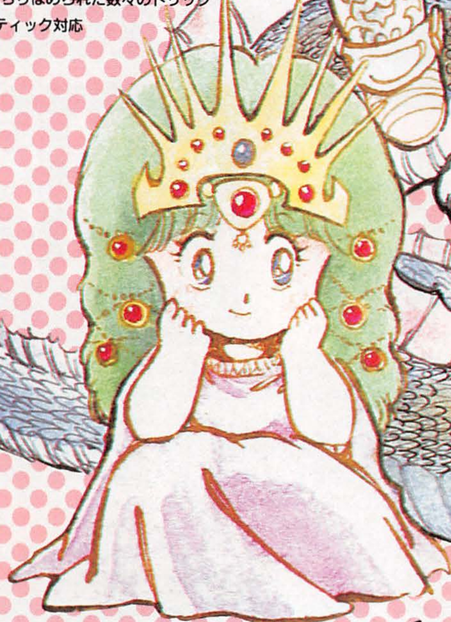
●姫を探しに、ロマンに満ちた冒険が始まる。



●悪の化身、ドラゴン……やはりここにも。

●高速フルカラースクロール(毎秒20枚)
●3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)
●20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
●場面の状況によって変わる、豊富なBGM(7曲)
●レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)
●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
●すべての画面にちりばめられた数々のトリック
●勿論、ジョイスティック対応

ありがとう。おかげさまで大評判。





好評発売中

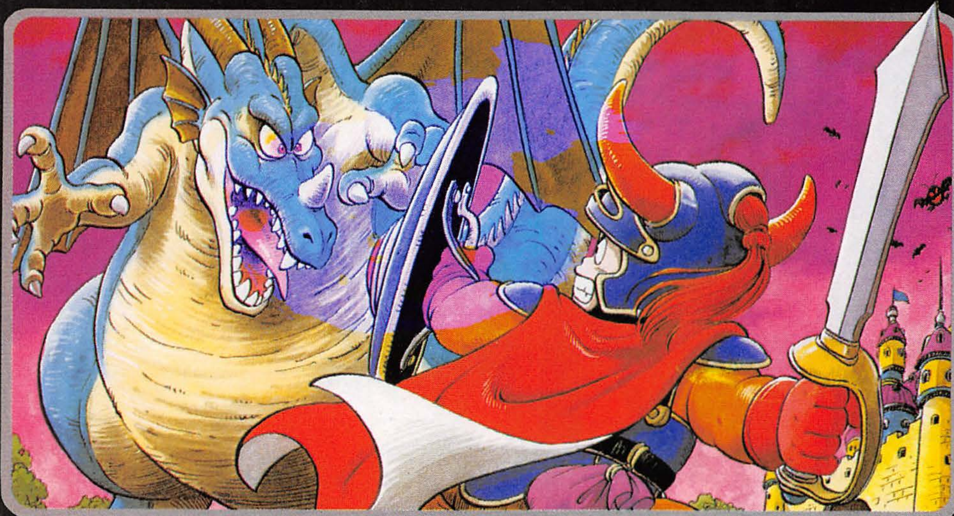
対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ファルコムのスタッフになれるチャンス!
●プログラマー(マシン語でプログラムが組める人)
●音楽担当(作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)



Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

ドラゴンクエスト
DRAGON QUEST





⬆主人公はキミ自身 ゲームスタート時にキミの名前を入れると王様や町の人はその名前で話しかけてきます 燃えるぜ!



⬆お城を出たら、まずは隣の町に行って、武器や道具を買って戦いの準備だ ムムッ、下に見える妖気漂う城は…?



⬆リカントマムルの攻撃だ 「バキッ!」キミはダメージを受けた ウム、強敵だ 今度は、キミの攻撃 強い敵には何度も攻撃しなければ倒せないぞ

超本格大冒険ロールプレイングゲーム

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険! あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった!

モンスターデザイン　鳥山 明
シナリオ　堀井雄二
プログラム　㈱チュンソフト
音　楽　すぎやまこういち

夢の冒険大ロマン。

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
¥5,800
MEGA ROM

バイオレンス劇画アドベンチャー

北斗の拳





★宿敵シンを倒すためにケンシロウはバットと共に旅立った!★

C 集英社・原哲夫・武論尊
作者/折茂賢司・日高徹
シナリオ/武石正道

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800

- ●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
- ●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
- ●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ(キミ)の良きアシスタントになってくれる。
- ●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
- ●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
- ●88のV2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集!

移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部
担当・望月迄

ジーザス
J·E·S·U·S
ニューウェーブアドベンチャー

PC-8801FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

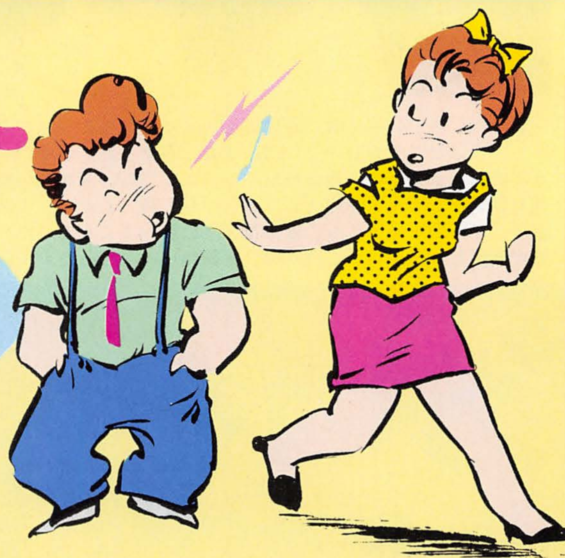
製作快調
近日公開予定



プログラム／鈴木 孝成
グラフィック／真島 真太郎
シナリオ／雅 孝司
音楽構成／すぎやまこういち

驚異のアニメ処理、全編に流れるBGM。今、ゲームが劇場映画の迫力を持った。

Tokyo ナンパストリート



ナンパはバクハツだ～～っ!!
リアルなナンパ体験でキミもプレイボーイの仲間入りだぜっ！



リアルな
ナンパ体験に
人気大爆発！

作者／関野ひかる



●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう！

MSX カセットテープ(2本組)(RAM32K以上)……¥4,800

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥7,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2D、2DD)……¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7……¥4,800

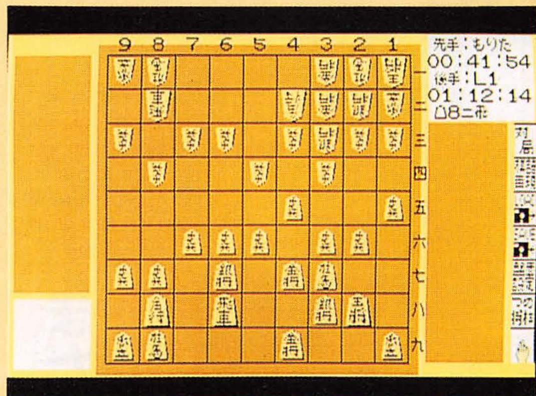
緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。
移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

話題騒然！空前絶後！
コンピュータ対局の歴史を創る森田将棋！

森田和郎の将棋8ビット版

◇対局の棋譜を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◇詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◇RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。



シャープ X1シリーズ 2月下旬 新発売!!

■5インチディスク版
X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo ……………¥7,800

©ランダムハウス

PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801
■5インチディスク版………¥7,800

98シリーズ好評発売中!!

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)………¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥8,700
■〔3.5インチディスク〕PC-9801U/UV…………………¥9,800

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

PC-9801の8インチ版（¥9,800）御希望の方は、現金書留にて直接当社までお申し込み下さい。（送料無料）



時空を超え 翔べ!!戦士達。

我々は放浪の民・ガルム人。愚かなる戦争によって我が大地ガルム星を失った。我々は第2のガルム星を見つけるべく、2億6千万光年の旅を続けてきた。そして、今、ここに安息の地を見つけたのだ。その名は地球…。
AD2306年…。
外宇宙から現れたナゾの要塞"ガルム"の侵略により、地球は壊滅的危機におちいっていた。

作者/九葉真
イラスト/真島真太郎







お前の墓標は俺の胸にきざむ。

★画面はMSXのものです。

●コスモスクリーン：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン（ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用。
●メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
●メンバーエリア：状況によってキャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
●ライーザエリア：キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武装が一目でわかる。
●オペレータエリア：オペレータ・ミオが敵のHP、地球の状況等を報告してくれる。
●コマンドエリア：7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

MSX カセットテープ(2本組)
(RAM32K以上)……¥4,800

■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII…¥6,400
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7……¥4,800

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

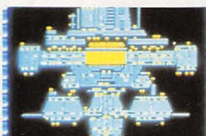
興奮に直結！新しい遊びの神経回路

「敵は海賊・海賊版」

ニュー感覚SFアドベンチャーゲーム●原作・神林長平／早川書房

ディーフォトン **第1弾** 好評発売中


カーリードゥルガー 幻の海賊船
ラジェンドラ ラテルの宇宙船


ダイモス基地 ラテル達、海賊課の本拠地


チーフバスター 彼には２人共頭が上らない


ミュー チーフバスター専属のかわいー秘書


アプロ あなたの相棒。ヘンなネコ！

ウラであやつる海賊どもを捜し出せ！

俺は海賊課一級刑事ラテル。うるさい上司チーフバスターから聞かされた今回の事件内容にはブッ飛んじまった。俺の宿敵、匋冥のあやつる幻の海賊船カーリーが二台も現れたのだ。俺の船ラジェンドラでは、とても歯が立たないというのに…。相棒の黒猫型宇宙人アプロと共に事件解決へと向かうが、行く先々で奇妙な事件が次々と起こる。すべて海賊が裏であやつっているらしい。海賊など、ぜんぶまとめてブッ殺してやる!!!

清く明るくお楽しみなSFアドベンチャー

D−PHOTON第１弾「敵は海賊・海賊版」はただ今好評発売中だ。ハヤカワ文庫のＳＦ小説を発想源にしたユニークさ、アイコン一発入力によるリズミカルさ、推理要素をふんだんに盛り込んだ捜査ゲームのプロっぽさ、etc.…と魅力たっぷりな、ニュー感覚ＳＦアドベンチャーゲーム。この面白さ、新しさは、体験した者でないとわからない！　体力と忍耐と思考力と推理力をよーく鍛えて挑戦だ!!

まだの人は、ノドから出る手で買って下さい。

FM-7/77/AVシリーズ……DISK２枚組￥7,800
PC-8801シリーズ……DISK２枚組￥7,800
PC-9801シリーズ……近日発売

企画・開発／株式会社ホット・ビィ

3月末発売

第２弾ヒロイック・ファンタジーアドベンチャーゲーム
「グイン・サーガ─豹頭の仮面─」
原作・栗本薫　早川書房●企画・開発：(株)ジャスト

■グイン・サーガ・シリーズ第1弾を素材にした感動のアドベンチャー
■大河ヒロイックファンタジーの醍醐味を忠実かつ大胆に再現
■主人公レムスの視界を表わす、迫力ある画面構成

ゾクゾク行くよ！D−PHOTONブランド

D−PHOTONブランドは、新感覚面白ゲームの連続だ！
君の神経回路に睡眠はない!?

第3弾「司政官」眉村卓・著
●企画・開発／パンプキンヘッド

第4弾「マインド・イーター」水見稜・著
●開発予定



D-PHOTON

BOOK or GOODSプレゼント〈〜3月31日まで〉

D-PHOTON第1弾の基となったハヤカワSF文庫「敵は海賊・海賊版」(神林長平・著)を先着1000名様に、おしゃれなD-PHOTONグッズを先着2000名様にプレゼント　マニュアルについている応募券を貼って、下記まで申し込んでね

宛先■〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5　青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業(株)　PS制作部「敵は海賊・海賊版」プレゼント係

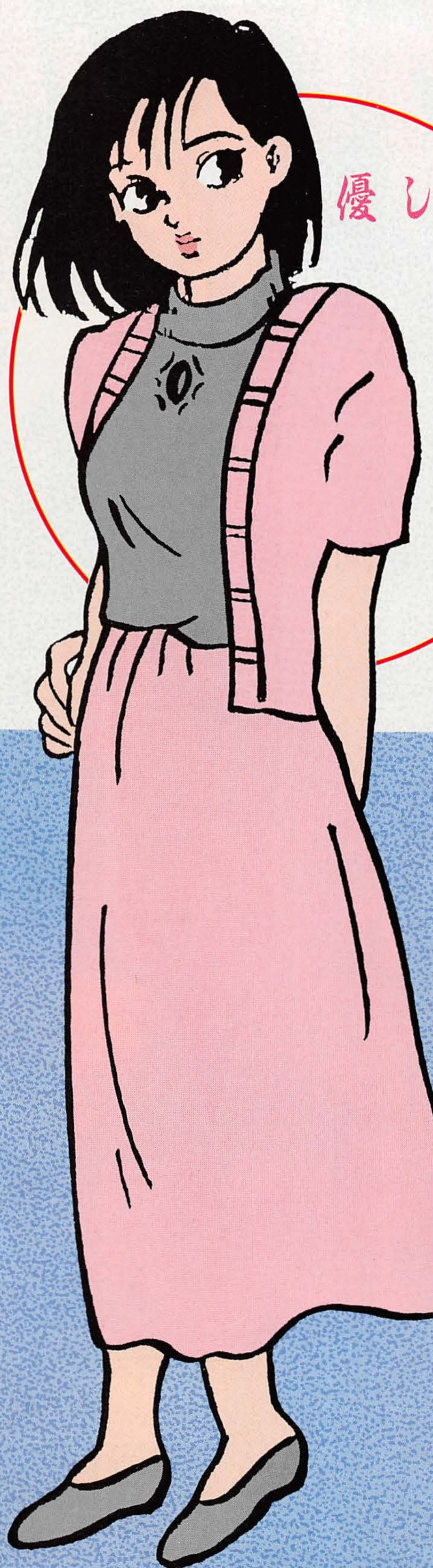


資料請求券 BASICマガジン 3

発売元 ビクター音楽産業株式会社
販売元 日本エイ・ブイ・シー株式会社

■通販■商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください　〒107 東京都港区青山3-6-18共同ビル青山2F　日本エイ・ブイ・シー株式会社 BASICマガジン 係

私たちのホントウの姿、ねえっ、見て、見て!!



優しくエッチして♡

リッパなパソコン少年と言えども、ふと、女のコのことを考えてしまうことがある、と思う。これを、人生のワナという。女のコというのは、悪魔が、男を惑わすために地球上に送った、男のコとはまったく違うヘンてこな生き物なのだ。この生き物のために、いかに多くの人達が苦しんでいることであろうか!? リッパなパソコンオジサンや、ゲームデザイナー、プログラマー、ディレクター、そして君たちのお父さんも、毎日、毎日、苦しめられている。みんな、人生のワナにはまったのだ。



究極の恋愛シミュレーションゲーム

女子大生交際図巻

女のコたちのキャラクターデザインは、ポパイ、ホットドックプレス誌上でおなじみのマンガ家、内田春菊先生! ミンナカワユイ。



2月上旬発売予定
- ●PC-8801シリーズ（ディスク版、3枚組）（FM音源ボードがあれば、より楽しめます）¥8,800

3月発売予定
- ●PC-9801シリーズ
- ●FM-7/77/AVシリーズ

〈発売が遅れて申し訳ありません〉

●販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

●発売 ビクター音楽産業株式会社

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

「女子大生交際図巻」資料請求券 BAマガジン 87-3

CROSS MEDIA SOFT

超ホラー大作ついに公開!

デウリンク
魔王の館

キミは恐怖の館に吸い込まれる。

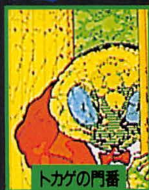
ある寝苦しい真夏の夜、
恩師であるドラキュラ研究家、
エドバーグ博士の亡霊が夢枕に立った。
「娘のアーニャを助けてくれ!
ドラキュラが私を殺し、
アーニャを館にさらっていってしまった。頼むぞ!」
次々に襲い来る妖怪達、不気味な物音、
謎のミイラ男、知性に挑戦するカラス……。
君の勇気と決断と、
そして知性が試される
本格的スプラッタ・アニメーション・
アドベンチャーゲームの登場だ!







これから神秘と恐怖の館へいざ!!



トカゲの門番・好物は?



強気に出るか、弱気に出るかで君の運命は決まる



ミイラ男の弱点は?

★恐怖の本格的ホラー・ミステリー・アドベンチャーゲーム。
★血しぶき、肉片が飛び散る戦慄のスプラッタ・アニメーション効果。
★新進「もりお あゆむ」によるリアルでコミカルなメリハリの効いたグラフィック。
★選択式コマンドの採用による簡単なゲーム進行。

2月下旬発売予定 PC-8801mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH(PC-8801mkⅡは要FM音源)ディスク3枚組 ¥7,800

※PC-9801シリーズ:FM/7/77シリーズ移植中!

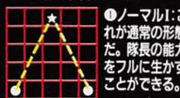
CROSS MEDIA SOFT

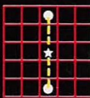
金星戦争勃発

金星では植民開始から急速な開発が進み、
究極のエネルギー源、
"ヴィーナスの火"がミストラル山で発見された。
ところが24世紀になると
大コンツェルンが金星鉱山管理委員会(CCMV)を利用し、
私設軍隊を設置、金星独立を主張した。
2319年、このCCMVに対し
"ヴィーナスの火"の自由利用を求める
宇宙間自由貿易連合(IFU)は宣戦布告した。

フォーメーションで戦闘開始！

3人小隊のフォーメーションは10パターンの中から選ぶことができる。その中から代表的な4例を紹介しよう。


❶ノーマルI:これが通常の形態だ。隊長の能力をフルに生かすことができる。


❷エンドラン:隊員Aをオトリにして、隊長、隊員Bが敵に近づく。


❸スクリーン:敵の動きに対応できる中間形態。他のフォーメーションに移行しやすい。


❹ロング:長距離射撃を目的とする。脱出も容易だ。

※★＝隊長　●＝隊員


ステイタス画面


戦闘モード画面

■金星を舞台にしたスペース・ウォー・シミュレーションゲームだ。
■戦闘モードで3Dスクロールを採用。迫力が一層アップ。
■原作は「SF3D」「ポイントX占領作戦」でおなじみの横山 宏。シナリオ監修はART BOX(ゲームグラフィックス発行)。
■オプションで戦闘力を変えられるヴィーナス・バトル・スーツ。1＝レールガンの命中率向上と射程延長、2＝装甲向上、3＝スピード・アップ、4＝電子戦闘力強化。この4つから2つを選べる。
■シナリオ4つ。緊急避難・ポッド回収・ミサイル基地破壊・敵残存部隊の掃討。この各シナリオに応じてキミが3人の小隊それぞれに戦闘能力を与えるのだ。

VENUS FIRE

興奮のスペース・ウォー・シミュレーションゲーム

ヴィーナスファイヤー

初回特典
横山 宏書き下ろしによるオリジナルポストカードがついてるゾ！



絶賛発売中
PC-8801MKIISR/TR/FR/MR/FH/MH
(ディスク版)¥6,800
2月下旬発売予定
X-1シリーズ、PC-9801シリーズ
〈MSX移植中〉

●販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社


通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱PS制作部
TEL.03-406-0002

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

AV時代の幕開け。

すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
オーディオ　ビジュアル
今、日本テレネットはAV宣言。

PC-98シリーズ新発売!



優子はごくありふれた、普通の女子高生。
ところがある日、ヴァニティの
『幻想王女ヴァリア』によって
"ヴァリスの戦士"として
選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が
戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは?
4人の魔王とは?
答えを求めて、
戦いが始まる。

フルグラフィック・アニメーション!





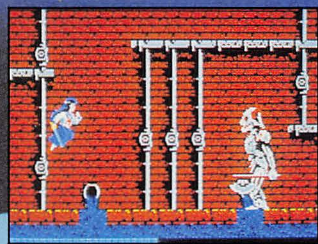




広大なマップ!

※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。

ビッグ・キャラクター!



●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR	¥7,800(ディスク2枚組)
●X1/C/ターボシリーズ	
●FM77AV専用	
●PC-9801シリーズ	
● MSX メガROM	¥6,800

アルバトロス

TOURNAMENT GOLF
トーナメント・ゴルフ

本物(リアリズム)だけの魅力。

あなたのゴルフセンスが、そのまま反映されるクラシカルな54ホール。

おかげさまで
ロングセラー(1周年)

アルバトロス・シリーズは、昨年2月にPC-88SR版が発売されてから1年になります。ただいま絶好調!

あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って画面が高速スクロール。さまざまなボールの動きをシミュレートし、スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能な、究極のゴルフ・ゲーム。



PC-8801mkII SR/FR/MR/TR



X1/C/ターボシリーズ



MSX

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

—WOLF—

X1シリーズ、MSX版新発売！

1つのコースに隠されたアイテムは16個

美しいグラフィック画面がフルスクロール

3プライオリティ、12スプライトの高度な重ね合わせ処理

リアルな効果音

BGMは、メインテーマを含め、全10曲！

複数行動モードによるフォーメーション・アタック

アドベンチャー・ゲームにも引けをとらない、アニメーションによるメンバー同士の会話シーンを始め、他には見られない数々の特長を誇るシューティング・ゲームの最高峰。


プロローグ画面。まるで映画のようだ


悲しい曲と共に画面がゆっくり二重にスクロールする


ジョーカーを引いてしまった。



X1



MSX

- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
  ¥6,800（5"2D 2枚組）
- ●X1/C/ターボシリーズ
  ¥6,800（5"2D 2枚組）
  テープ版 ¥4,800（2巻組）
- ● MSX メガROM版 ¥6,800

拡張コース（アルバトロスがないと使用できません）

ユーザーの皆様に長くアルバトロスをご愛用いただくために、各種の拡張コースをご用意いたしました。

- ■PC-8801mkII SR/FR/MR/TR専用
- ■X1/C/ターボシリーズ用
- ■PC-9801シリーズ用
- ■FM7/77シリーズ用

各18ホール＋18ホール 全5種類（180ホール）
ディスケット2枚組 ¥4,500

ビジュアルコースの"チャップリン"ホール▶






各コースごとに美しいティーブレイク画面が用意されている

- ●PC-9801シリーズ
  （5"2DD 3枚組ただし3.5"、5"2HDは1枚）
  ¥8,800
- ●FM7/77シリーズ
  （3.5"2D 3枚組）
  ¥8,800
- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
  （5"2D 3枚組）¥8,800
- ●PC-6001mkII/6601/SR
  （テープ 3巻組）¥5,800
  PC-6601/SR
  （3.5"1D・1DD 3枚組）¥8,800
- ●X1/C/ターボシリーズ
  ディスク版（5"2D 3枚組）¥8,800
  テープ版（テープ 3巻組）¥5,800
- ● MSX
  （ROMカセット1本＋テープ 2本組）
  ¥6,800

営業たっちゃんの ワンポイント・アドバイス



【夢幻戦士ヴァリス編】No.2

みんなどう"ヴァリス"を楽しんでいるかい。"たっちゃん"です。まさかまだデカキャラを見たことない、なんて人はいないよね。1、2面はトレーニング・ステージだから、ちょっとしたコツですぐレベルも上げられるしクリアーできる。だから今回は、ズバリ、3面クリアーの近道を教えちゃうヨ。3面では特に空中に飛んでいる敵に注意。動きも速いし、強いから、無理にレベルを上げようとしてもダメ！ せっかく集めたレベルがもったいないもんネ。ここではまず"Special Bullet"を探して早くデカキャラに行ったほうがいいぜ。デカキャラのスペクターも空中にいるので"Special Bullet"がすごく有利だ！ 頑張れ!! あと、まだ優子の変身を見ていない君、早く優子を"ヴァリス"の戦士にしてあげてネ！ ヨロシク。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL. 03(268)1159

3月より、業務拡張のため右記に移転します。 〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL 03(268)1159

スーパートリトーン

A REAL TIME ROLE-PLAYING

新発売！ MSX 2 MEGA ROM メガロム ￥5,900



●「スーパートリトーン」遂に登場！

●アクションR・P・Gの人気作「トリトーン」が、MSX2のポテンシャルをフルにいかし、「スーパートリトーン」に変身した。



■フルパワーアップの60画面！広大なマップに隠しステージ、ただのR・P・Gとは、ワケが違うぞ！

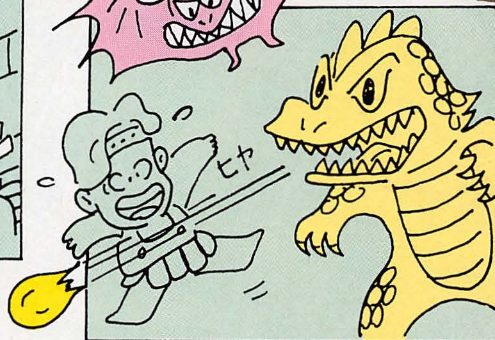


■クライマックスは、超デカキャラ、「スーパードラゴン」だ！





■マジックボールで、次々とおそいかかる、敵キャラをストップさせる。これが、必殺技だ。



絶賛発売中！

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリトーン

MSX

(ROM版) 要8K RAM ￥5,800
MSX (32K・テープ版) ￥4,800

緊急速報 MSX MEGA ROM

待望の「未来」3月末 発売決定

未来



絶賛発売中！

A FUTURE SPACE ROLE-PLAYING

A・R・A・M・O

アラモ



MSX
(ROM版)
定価￥5,800

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス) ●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。●プログラマー募集／Z-80・6809のわかる人どしどしご連絡ください。(デザイナー、シナリオライターも募集中！) ●販売店の皆様へ、「未来」「ディープフォレスト」のカタログとデモができました。ご希望の方は、直接、当社へ、お問い合わせ下さい。



SEIN
SEIN SOFT INC.

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL(0794)31-7453

資料請求券 ベーシックマガジン3月号

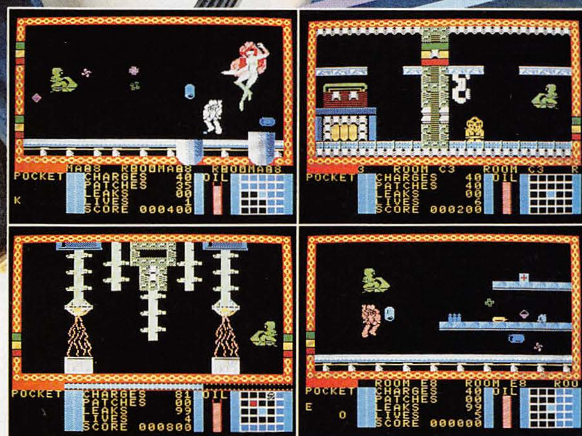
dexter soft

ストレンジ・ループ、宇宙からのSOS!

銀河系を侵略するエイリアンは
絶世の美女だった。やるか、やられるか。
巨大宇宙船を舞台に繰り広げられる、
スペースアドベンチャー。
SOSはもう、
発信されている。



ストレンジ・ループ
STRANGE LOOP



西暦2101年。銀河系は初めて存亡の危機に立たされた。地球を守る宇宙船隊は全滅。最後の宇宙船、第5スペースシャトルからの連絡は、すでに1時間前に途絶えた。第5スペースシャトルを奪還し完全に修復せよ。これが君におくる最後の指令だ。船内には、ジェットサークル、スペーススーツ、レーザーガンが残されているはずだ。それらを使い、エイリアンをすべて倒してほしい。しかし、彼女らは手強く、いろいろなワナが仕掛けられている。勝利を祈っている。百戦錬磨のエキスパートにおくる大興奮のアドベンチャー&ロールプレイングゲームの自信作「ストレンジ・ループ」。君はもう、指先が震えてきたはずだ。さあ、覚悟してスペースシャトルへ向え。新・発・売!

新発売 ストレンジ・ループ
MSX (ROM版) 16KB ND-06MR ¥5,700

MSXは、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

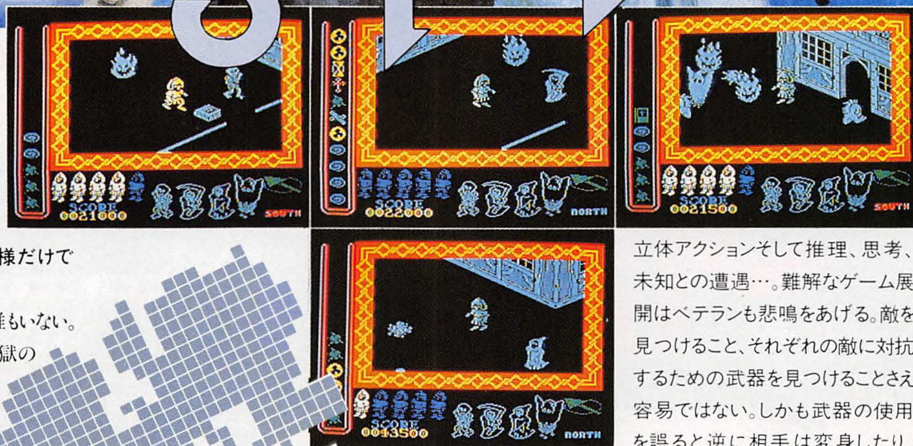
ナイトシェードは悪魔の囁き。

絶賛発売中

Nightshade

「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り、それは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲くう恐ろしい町と化してしまったのです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

町を訪れた正義の騎士(ナイト)を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨それに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる?奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある?絶え間なく現われる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ！君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。



これがナイトシェードの町並みだ。

立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤ると逆に相手は変身したり、分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることさえできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中！

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

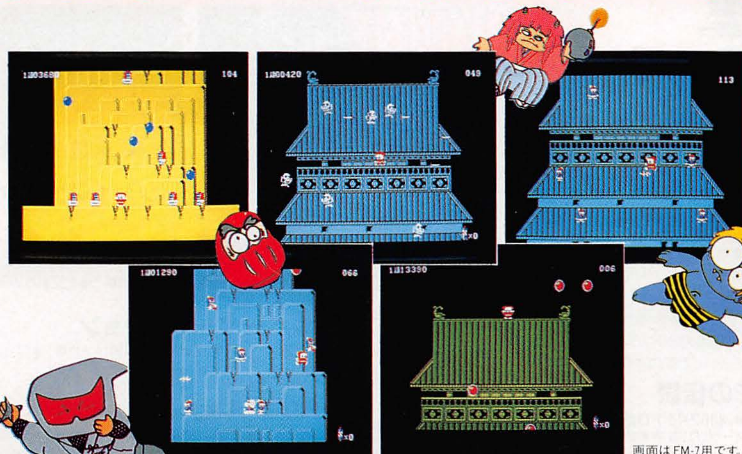
忍者くん

魔城の冒険

★MSX ROM版 ¥5,700
★CT版(カセット) 各 ¥4,500
★FD版(フロッピーディスク)各 ¥6,800

ゲームセンターで、ファミコンで人気独占

画面狭しの大奮闘。忍者くん、只今参上。



画面はFM-7用です。

敵はこのほか、オシシ、ガイコツ、トカゲ、火の玉、それにヨロイがいる!

うなる手裏剣、はじける火花。攻める!かわす!体当り!のろわれた城を舞台に、忍者くんが所狭しと大活躍。敵は8種族、いずれも強力で様々な武器の使い手ばかりだ。しかも親分ともなれば、分身の術を巧みに使って忍者くんを惑わせる。気を抜くと、たちまちピンチに追いこまれるから、決して油断はできない。岩場の戦い、お城の戦い、と手に汗握る大熱戦の連続。シーン100まで行ければ、君はスーパープレーヤーだ。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータで熱狂的な人気の忍者くんは、対応機種も増えて日本デクスタから好評発売中!

★MSX ROM版¥5,700(16KB)
★CT版 各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5″FD)●PC-8801SR/FR/TR/MR専用(5″FD)●FM-7/NEW7/77(5″FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5″FD)

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクタスのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

NIDECOM SOFT

for Better Computer Living

TAITO



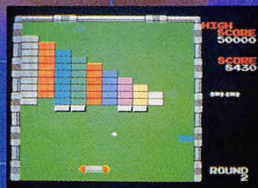
9年前、一大ブームを巻き起こしたブロック崩し。そして今、ブロック崩しに数々のフィーチャーを秘めたゲームが新登場。その名は「アルカノイド」。アイテムを取ればパワーアップ!楽しさもアップ!ジョイコントローラ付だから、バウスの動きも思いのまま。君の反射神経がゲームの行方を左右する。

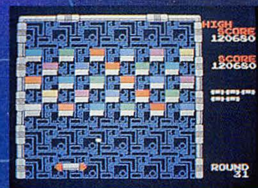
■アルカノイド 新発売
定価 5,800円
MSX ROM版

ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)

アルカノイド。この面白さだけは、崩せない!。

ARKANOID™





影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

手裏剣が唸り、刀が闇を斬り裂く!

新発売

X1 turbo

手裏剣や刀の音などが、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。いやがうえにも緊張感が漂います。そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。

■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)
定価 4,900円
● MSX (ROM版)

GYRODINE™

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。——緊急発進!

■ジャイロダイン
定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ● MSX (ROM版)

ELEVATOR ACTION

■エレベーターアクション
定価4,500円(カセット版)/定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ
定価 4,900円● MSX (ROM版)

Victorious NINE™

■ビクトリアスナイン
定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種:「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mk II SR以上(ディスク版)●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版)●FM-77/77 L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可●FM-77 L4(ディスク版)●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1 3 7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061代

MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。
MSX は、アスキーの商標です
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

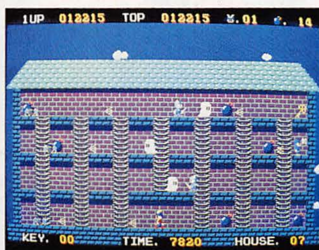


DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

春の新作のご案内

シャルドの魔手からクリスを救いだせ！

MZ-2500「デーモンクリスタル



2月下旬発売!!
定価6,800円
3.5インチFD版

MZ-2500の美しい発色、FM音源、マルチページ等、特性を生かしたデーモンクリスタルのMZ-2500バージョンが2月下旬に発売になります。だれにでも楽しめる素直な設定に人気が集中している「デーモンクリスタル」MZ-2500版に注目!!

再び勇者アレスは立ち上がった……

MSX「ナイザースペシャル



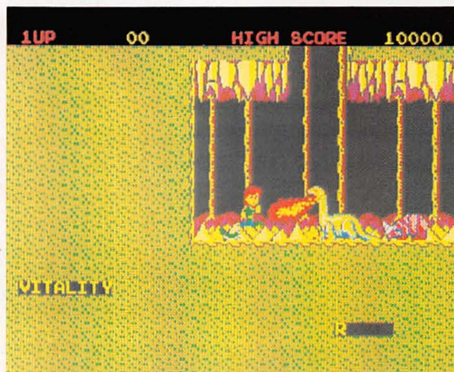
3月中旬発売!!
予価5,300円
1M ROM版

原作+αのナゾを加えて、ついにMSX版の「ナイザー」が3月中旬に発売されます。メディアはメガROMを予定しており、登場敵キャラクター数はオリジナルの約3倍！攻撃力、防御力などもバラエティにあふれ、攻略には、大いになやまされますぞ。

ビデオゲームの名作が、ついにパソコン・バージョンになった！

X1ドラゴンバスター





お待たせしています。あの「ドラゴンバスター」のX1版が3月下旬に発売になります。内容はビデオゲーム版に合わせ、できるだけ忠実にオリジナル・ストーリーを再現しています。

今のところ、フロッピー・バージョンのみという予定ですが、テープ・バージョンについても研究中です。次号でくわしくお知らせできるはずです。ださい。

お問い合わせは……電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL.03－445－6111

また、ひとつ魔法を覚える

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉

「お前は，何のために旅をするのだ？」

「………」

「お前は，何を求めているのだ？」

「希望……そう，希望を求めて旅をしているのです。」

「それならば，お前の希望とは何だ？」

「わかりません。でも，私は希望を見つけるために旅をしているのです」

剣と魔法と竜の時代，1人の若者が「希望」を求めて旅に出た。

そこで行き着いたのが，名も知らぬ大きな島だったのだ。

その島の大地を踏みしめ，若者は大きく息を吸いこみつぶやいた。

「この島に，私の求める『希望』はあるのだろうか……」

いつ終わるとも知れない冒険は，今日も続く。

ロールプレイングゲームって何？

「迷宮への扉」は，ロールプレイングゲームというジャンルに属するタイプのものです。

ロールプレイングというのは，文字通り「役割を演じる」という意味です。キミは，ゲームの中の世界の住人という役割を演じていくのです。

ある時，キミは，力の強い戦士という役割を，そしてある時は，お金持ちの商人という役割を演じるかもしれません。それは全てキミの自由なのです。

敵と戦い，傷つけば宿屋で休み，腹が減ったら食事をするというリアルさ。キミが自分の創造したキャラクターに感情移入すればする程，ゲームのおもしろさはアップします。

キミが何もしなければ，ゲームも何もしてくれません。でも，キミが行動をおこすなら，ゲームも何か反応を示してくれるはずです。この世界は，キミを中心に動いているのです。

プレイを始める前にぜひともお読みください。

GAME STARTをする前にまず自分の名前（4文字まで）と，職業を決めて下さい。これが決まらなければいくらあなたがゲームを始めたくてもゲームはスタートされません，ではDATA MAKEを選んで下さい。

ここで一つ，このゲームは4人までパーティを組んでゲームをする事が出来ます。なるべく多い人数で旅をするようにしましょう。その方が楽しくプレイ出来るからです。

キャラクタが出来たら，ではGAME START！



アイテム一覧表です。どんどん強くなりましょう。

●主人公の武器

No.	武器	値段	攻撃力（最大）
0	CUDGEL 棍棒（魔法使い使用可）	5＄	2
1	SLING 投石器（魔法使い使用可）	30＄	4
2	DART 投げ矢（魔法使い使用可）	76＄	5
3	DAGGER 短剣	98＄	8
4	HATCHET 手おの	150＄	10
5	LANCE やり	268＄	13
6	SABER 軍刀	500＄	18
7	SHORT SWORD 剣	880＄	24
8	LONG SWORD 長い剣	1680＄	35
9	EXCALIBUR 聖なる剣	——	50

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話（03）445－6111

…と、もう止まらない。

●主人公の防具

No.	防　　具		値段	防衛力（最大）
1	CLOTH	布製	10＄	2
2	LEATHER	レザー製	30＄	6
3	LINEN	布＋ロウ製	80＄	10
4	RINGMAIL	金属製	120＄	15
5	SCALE	レザー＋金属製	265＄	20
6	CUIRBOIL	レザー＋ロウ製	530＄	25
7	LAMELLAR	レザー＋金属製	1200＄	35
8	PLATE	金属製	2450＄	50

※60分の防衛力で、敵の攻撃を2分の1にくいとめる。

●主人公の魔法

経験値	魔　法	効　　果	魔法力の消費量
0	CAMILA	攻撃。(5)	－2
2	LAILA	明りをともす。	－4
3	RECAMILA	CAMILAの強力版。(20)	－5
4	POLILA	どうくつからぬけ出す。	－8
5	HAULAL	敵をかなしばりにする。	－5
6	VERLI	RECAMILAよりさらに強力。(50)	－10
7	PERCAS	死んだ仲間を生きかえらす。	－40

教えちゃいます，楽しくなる九つのポイント！

●町を見つけよう！‥‥この島には，いくつかの町があります。一つはRADA（ラダ）の町といい，スタート地点のすぐ北にあるのです。そこにはINN（宿屋）やSTORE（店），ヨロイを売っているARMOR，ARMS（武器屋）などがあります。それぞれの町には特色があって，売っている物や，店の数が違うので，いろいろな町へ行ってみましょう。

●村人と話をしよう‥‥町を見つけたら，その周辺を歩きまわって村人をさがしましょう。村人と話をして情報を得ることが，キミの目的である「希望」を見つけることへの第一歩なのです。もし，村人から情報をもらえなくなったら，次の町を捜しに行くようにしましょう。

●敵の強さを調べよう‥‥自分のキャラクター達が弱い頃は，なるべく島の南側で戦うようにしましょう。そして新しい敵と出会ったら，必ずメモをすることです。敵の名前や強さ，所持金，その他‥‥ メモすることは数多くあります。こういった自分だけの資料作りも，RPG（ロールプレイングゲーム）ならではの楽しさですねネ。

●キャラクター選択を活用する‥‥キャラクターを選択するのは何も，敵を攻撃するキャラクター選んだり食べ物を誰に食べさせるか選ぶなどの時だけとは限りません。敏しょう性の高いキャラクターを選んでおけば，敵から先制攻撃を受けることも少なくなるし，RUN（逃げる）コマンドを実行した時にも成功しやすいのです。

●経験を積もう‥‥！キャラクターは，自分より強い敵と戦う（やっつけなくてもOK！）ことにより，経験を積むことができます。そして経験を積んでいくと，キャラクターはレベルアップするのです。レベルアップというのはLIFE（生命力）やSTR（攻撃力），DEF（防御力）などのパラメータを増やすことです。こうしてキャラクターは成長し，より強い敵を求めて冒険を続けます。

●次の町を目指す‥‥村人から情報も得たし，もっと強い敵と戦いたいと思っている人は，次の町を捜しに行きましょう。そこには新しい情報や未知の怪物がひそんでいるかも知れません。途中で傷ついて死なないようにFOOD（食べ物）を多く買いこんで，さぁ出発しましょう。

●マップを書こう‥‥どんどん進んでいくうちに，自分のいる位置がわからなくなってしまった人はいませんか？そう人は，ぜひマップを書くことをおススメします。やり方は簡単です。方眼紙を用意したら，そこに自分のいる位置を書き込んでください。あとは一回移動するごとにチェックしていき，前に森があるとか，川があって通れないなどなど次々と書いていきましょう。もちろん町の位置や出てきやすい敵の名前などもあると便利ですネ！

●SAVE機能も上手く使おう‥‥SAVEというコマンドは，何もゲーム途中でやめる時だけに使うものではないのです。行ったこともない所へ行く前，戦ったことのない敵と戦う前にも，ぜひSAVE機能を使ってパスワードをメモしておきましょう。そうすれば，もしキャラクターが死んでしまっても，そこからやり直しができるのですから。

●お店の活用‥‥お店には武器やヨロイを売っていたり，宿屋などがあります。値段の高い武器やヨロイは，強い敵と戦うのに必要ですし，宿屋で休めばLIFEやMAGICを回復させることもできます。とにかくお金を貯めましょう。

3D ROLE-PLAYING GAME
GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉

MZ-1500 | QD版 標準価格4,800円

申し込みは305ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んでご注文下さい。

Dempa オリジナル・ゲーム・シリーズ

PROGRAM ARRANGED BY 電波新聞社/YMCAT

※MSX他の機種でも開発中です。

高速3Dグラフィックスで



ついに登場。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

緊急発売

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。
ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。
君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!
PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

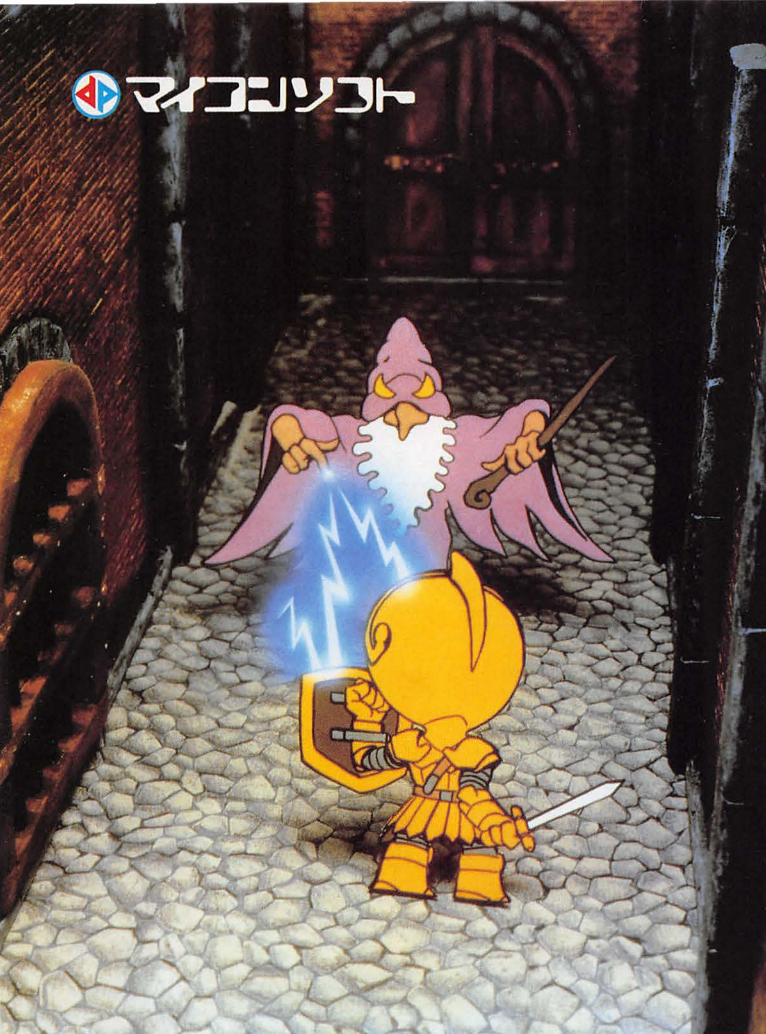
PC-6001 mkII/6601
スペースハリアー

テープ……………………4,100円
FD(3.5″)………………6,200円

STAGE 9

SPACE HARRIER

©SEGA 1985

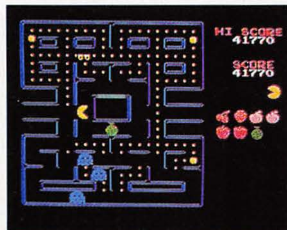


MSXソフト

写真は開発中のもので、最終バージョンではありません。







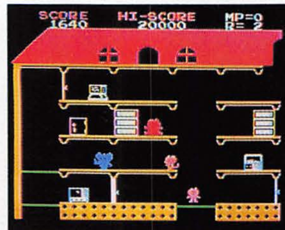
パックマン

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー

namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



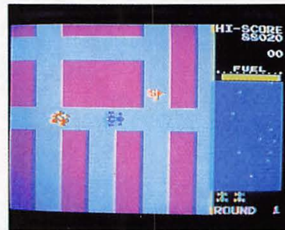
キング&バルーン

namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



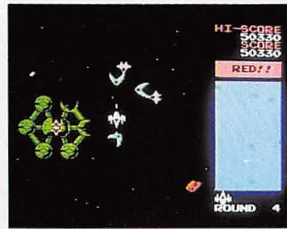
ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



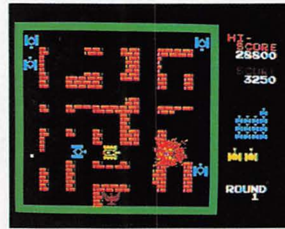
ボスコニアン

namcot



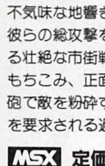
360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

好評発売中

THE TOWER OF DRUAGA for MSX

品切れ間近！

namcot 定価4,500円

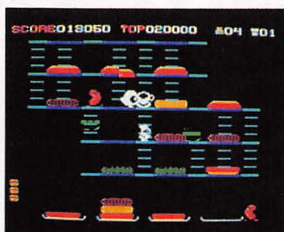
MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されました。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。



BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal デーモンクリスタル

©DEMPA



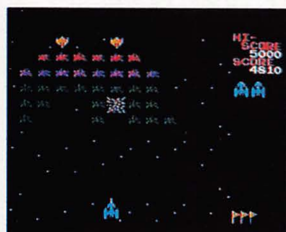


不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot





宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ギャラガ

namcot

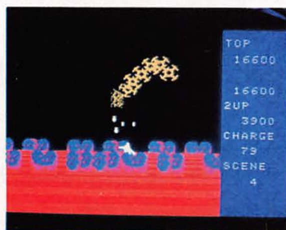




相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円

エクセリオン

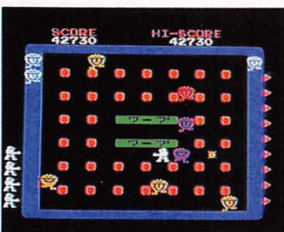


「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能なシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ワープ&ワープ

namcot



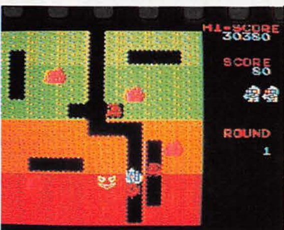


おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円

ディグダグ

namcot





地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot





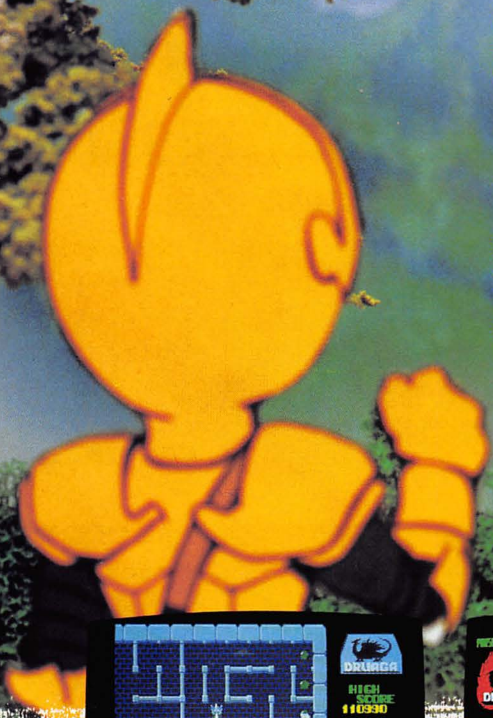
コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE TO



今とは別の時間、別の世界のお話です。
ドルアーガの塔にとらわれたカイを救い、
平和のシンボルであるブルークリスタル
ロッドを天上界に戻すため、ゴールドナ
イトとなってただ一人ドルアーガにたち
向かった勇士がいました。
その名はギル。
多彩なBGMと美しいグラフィックで大
人気。不思議なアドベンチャーワールド
「ドルアーガの塔」に、いよいよ新作登場。



FM-77AV 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,000円



MZ-2500 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,800円



X1シリーズ 大好評発売中
テープ版……………………価格3,800円
X1turbo/Fモデル20 大好評発売中
5″FD版……………………価格6,000円



ドルアーガの塔

アイテムを取るとギルの装備もパワーアップ(FM/MZ-2500/X1版)!
感動のラストステージへまっしぐら!



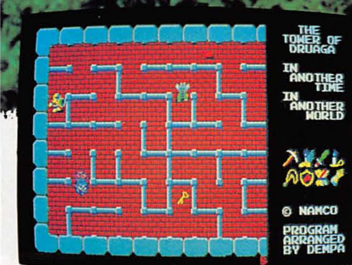
ドルアーガ・ファンのみなさん! お待たせしました。ついに, ファミ
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。ど
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

namco

マイコンソフト

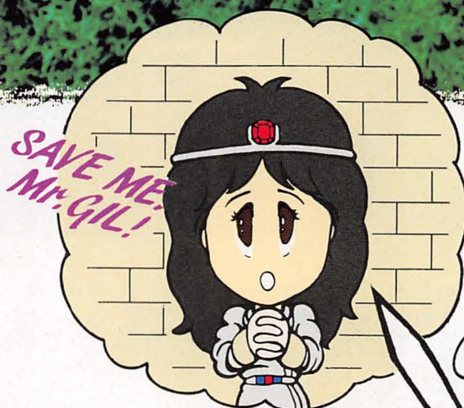
OWER OF DRUAGA

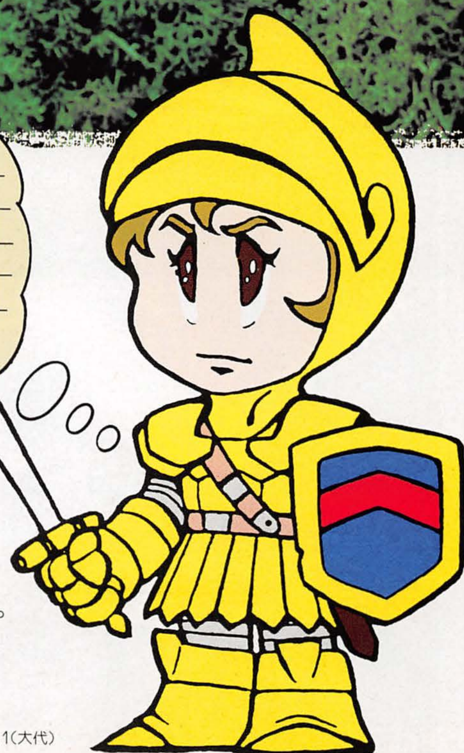
FM77AV/MZ-2500/X1/MZ-1500



MZ-1500 大好評発売中

QD版……………………………定価4,800円







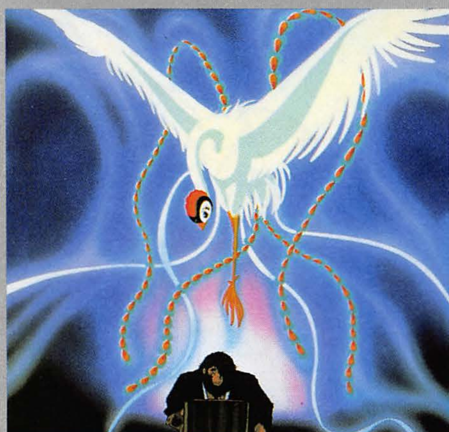
リーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
れも電波新聞社マイコン・ソフトウェア開発室が腕にカコブを作って仕上げた最高の自信作。

オリジナル・ゲーム・シリーズ

KONAMI

ゴエ参上

2月下旬発売予定



語り継がれた神話が、今、画面に現れる。

火の鳥 ～鳳凰編～

HINO TORI

MSX 2対応 1Mビット
3月上旬発売予定
価格5,800円

ご存じ、手塚治虫のライフワーク「火の鳥」が、ついにMSX2に登場した。神の使いとして永遠の命をもつ鳥ー〈火の鳥〉の言葉に従って、悪の心を滅ぼすのがゲーム攻略のキーポイント。しかしテクニックだけじゃ不十分だ。キミの正義の心が試されるぞ。







ファミコンで大人気のソフト、
熱い要望に応えてMSX2に登場。

モン!!

MSX2対応

1Mビット

価格5,800円

がんばれゴエモン!
からくり道中(どうちゅう)™







「ゴエモン」のオモシロサは、ファミコンにとどまることを知らなかった——ってなわけで、いよいよMSX2にも、あのゴエモン旋風が吹き荒れる!

出雲国から花のお江戸までウン千里。庶民に小判を分けあたえながら、悪徳商人や悪大名をこらしめて旅するゴエモンとねずみ小僧の世直し物語。しかし、その道のりはきびしく、長い。決め手は3つの通行手形。こいつをとらなきゃ、次のステージには進めないぞ。

地上ステージが49、地下ステージが230。ファミコン版よりもいっそうグレードアップされて、オモシロサが爆発。思わず時間を忘れてしまうほどの本格的時代ゲームの大巨編。これはゲームっ子なら必須の名作だ!

オモシロサに加速度がついて、熱中度全開!



好評発売中　MSX対応　価格4,800円

思わず快感!思わず体感!ドキドキ、ハラハラの思考型アクションゲームの決定版。マップのオモシロサやパワーアップ性もプラスされていて、パパやママまで夢中になってしまう。こいつが、キミの脳天を刺激するのはマチガイナイ。







Manual For School
Nan?Da

話題沸騰!ティーンエージャーの放課後を提案するスーパーマガジン月刊「Nan?Da」。ライブ感覚のオモシロサで、毎月12日発売だよ。

●MSXマークはアスキーの商標です。
●掲載上の画面は予告なく変更されることがあります。

コナミ株式会社
本　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
新製品情報（関東地区）03-262-9110
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
新製品情報（関西地区）06-334-0399

namcot

炎を吐き、天空を駆け、民を脅やかす凶獣グレートドラゴン!!

DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター









新発売

¥4,900

スリルと冒険がたっぷりつまった「ハンディボードゲーム」シリーズ

01 ワルキューレの冒険／時の鍵伝説



進め!ボクのワルキューレ!!
体力とツキがなければ
時の鍵は取り返せない。

2人〜4人プレイ用

¥1,500

02 スーパーゼビウス／ガンプの謎



時空をこえて戦え
ソルバルウ!
ガンプにとどめをさすのは
誰だ!

2人〜4人プレイ用

¥1,500

ファミリーコンピュータ 用カセット 好評発売中



¥4,900
スーパーゼビウス／ガンプの謎



¥3,900
マッピーランド



¥3,900
プロ野球ファミリースタジアム



¥3,900
メトロクロス

ファンタジーボードゲーム好評発売中

01 ザ・タワー オブ ドルアーガ



¥3,600
メタルフィギュア付

02 パックランド



¥3,600

03 ドラゴンバスター



¥3,000
メタルフィギュア付

※ファミリーコンピュータTMは任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話 (03) 445-6111
大阪本社 06-203-3361 札幌支局 011-641 5591 静岡支局 0542-54-6405 金沢支局 0762-63-8661 広島支局 082-228-5581 名古屋支局 052-261-4541 関東総局 0273-26-3206 松本支局 0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社 092-431-7411 仙台支局 0222-27-7211 新潟支局 0252-45-2526 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 下関支局 0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局 0992-26-3630

ビデオゲーム HOT NEWS ホット ニュース

今月は4作を一挙に紹介だ！

ダンクショット

©セガ・エンタープライゼス

“ダンクショット„といえば，言わずと知れたバスケットボールのシュートのこと。このセガの「ダンクショット」は，タイトルどおりスピードと迫力満点のバスケットボール・ゲームなのだ。

操作はトラックボールとパスボタン，ジャンプ／シュート・ボタン（ボールを持っていないとジャンプ）の2ボタンで行なう。また，1人から4人まで同時にプレイできるので，友だちと2対2のチームワーク・プレイもできるってわけだ。

画面は写真を見てもらえばわかるとおり，コートを真上から見た感じになっていて，ジャンプするとグーンとキャラが大きくなるよう遠近感が強調されている。ゴール下でシュート・ボタンを押したときのダンクショットは迫力満点！　興奮してもチャージングやプッシングのファールは禁物だよ。


▲さあ，トスアップしてプレイ開始。自分が操作する選手はコンパネと同色の矢印で示されている


▲ボールを持っている選手に突き当たるとプシッング，持ってない選手だとチャージングのファールをコールされる


▲迫力のダンクショットだ。これこそバスケットボールの醍醐味（だいごみ）だぜ！

ダブルドリブル

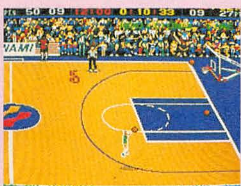
©コナミ

バスケットボール・ゲームでも，こちらはコナミの新作「ダブルドリブル」。反則の名称をタイトルにしたというのがおもしろい。

操作は8方向レバーと三つのボタン。Ⓐボタンでドリブル（攻撃時），パスカット（防御時），Ⓑボタンでパス（攻撃時），プレイヤー選択（防御時），Ⓒボタンでジャンプまたはシュート（攻撃時），リバウンド（防御時）というように，なれるまでちょっとやっかいかもしれない。

試合形式は，1ピリオド12分，4ピリオドで1試合の構成。各ピリオドの終わりには，チャレンジ・ステージとしてロング・ディスタンス・シュートアウトがあり，1ゴール決めるとゲーム時間が1秒延長され，パーフェクトなら1分間延長されるのだ。


▲音声合成による実況アナウンスとアメリカ国家斉唱まで聞ける凝りようだ


▲各ピリオド終了後には，ゲーム時間が延長できるロング・ディスタンス・シュートアウトでかせごう！


▲ダンクショット時には画面がズームアップ！　5種類のポーズが用意されているゾ

サイキック5

©ジャレコ

5人のエスパーたちが力を合わせて大魔王を倒すという「サイキック5」がジャレコから発売されるゾ。

主人公はナオキとアキコ。残る3人のエスパー，ブンタ，マコト，ゲンゾーを救いだし，力を合わせて大魔王に挑むわけだけど，5人のエスパーはそれぞれちがった得意技を持っている。その場に応じてメンバー・チェンジ（メンバー・チェンジは電話ボックスに入るとできるヨ）をして迷路を抜けていこう。

操作は8方向レバーとジャンプ・ボタン，そしてサイキック・ハンマーのアタック・ボタンだ。ジャンプ・ボタンとレバー操作で，ハイ・ジャンプや空中遊泳，急降下などさまざまな操作をマスターしよう。

さあ，キミは怒りにふるえる大魔王と対決できるかな!?


▲5人のエスパーを，その場に応じてチェンジしてクリアしよう。写真のプレイヤーはゲンゾーだ


▲右下の魔女をたたいてほうきを奪え！　そうすればキミは……！

カルノフ

©データイースト

データイーストの新作は，九つの武器（オプション）を操り，妖怪たちをつぎつぎと倒していく「カルノフ」だ。

操作は8方向レバーとファイヤー，ジャンプ，オプション使用ボタンの3ボタン。オプションの水中メガネや魔法の翼など特定の場所で使用するアイテムから，ブーメランや爆弾などの武器アイテムまで九つをその場に応じて使いわけよう。

エリアは，ザムナックの街，レシテ洞窟（どうくつ），大ピラミッドなど9エリア。各エリアの最後には親玉が出現し，倒すと地図片が手に入る。そして，最終エリアの魔呪師アラカタイを倒すと財宝のありかがわかる地図が完成するというものだ。キミは無事に財宝を見付けられるかな!?


▲火炎武器もパワーアップすれば強力だ。ビシバシ撃ち込め！


▲各エリアの最後には親玉出現。倒せば地図片がもらえるゾ



ローリングサンダー

レイラ救出工作パートⅠ

©ナムコ

Written by 手塚一郎

ただ1人「ゲルドラ」へのりこんでいった男がいた。彼のコードネームは「アルバトロス」。「ローリングサンダー」随一の腕きき工作員である。——銃口が光る！ それが闘いのはじまりだ!!

一目みるといかにも「アメリカ」っていう感じがするナムコの新作「ローリングサンダー」が発売になった。

簡単な操作とリアルな動きでマニアだけではなく一般の人たちにも広く受け入れられているようだ。

今月は「ローリングサンダー徹底解析パートⅠ」と題して全10エリア中のエリア5までをマップ付きで紹介しよう。

何となくシリーズ化しそうな感じがするこのゲーム。さあ，キミもこれでエリア10クリアの仲間入りだ！

ストーリー

1960年代後半のＮＥＷＹＯＲＫ——謎の男「マブー」率いる秘密組織「ゲルドラ」は，秘かに世界征服を狙っていた。ＷＣＰＯ(世界刑事警察機構）の特殊工作部隊「ローリングサンダー」の女性工作員レイラは，秘密を探るため「ゲルドラ」の地下基地の奥深くもぐりこんだが，逆に捕えられてしまった。

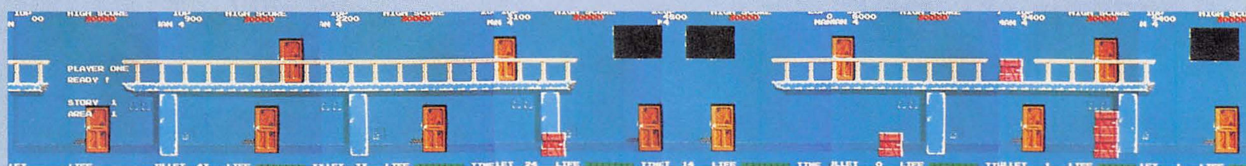
このままでは，レイラは抹殺(まっさつ)され「マブー」の秘密は永久に闇へ葬（ほうむ)られてしまう。彼女を救出するため，

HOW TO PLAY

4方向レバーで主人公を操作，左ボタンで拳銃を撃ち，右ボタンでジャンプだ。

また，レバーを上にしてジャンプすると通常より大きくジャンプ，レバーを下にしてしゃがんだままジャンプすると下のフロアに降りられる（できない場所もあるので注意しよう）ことも覚えておかなければならない。

ゲームがスタートしたら右へ右へと進んでいこう。途中に出現するマブーの手下たちや仕掛けられた罠(わな)は拳銃やテクニックでクリアしていこう。





▶「BULLET」の表示のあるドアに入れば弾を補充することができる。敵が来たらスグにレバーを下に入れればドアからでられるのでやっつけちゃおう！

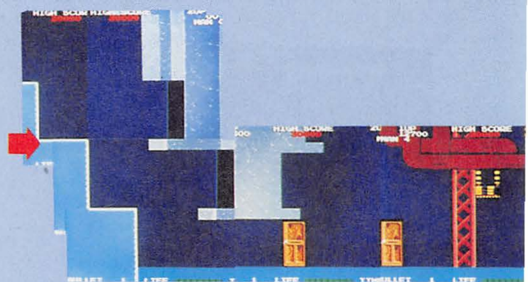
▶ここで下に敵がいるようなら2階のフロアの端で待ち，敵がジャンプすると同時に下へ降りるようにすると安全だ

ストーリー 1－1

基本テクニックを学ぶのに適したエリアだ。弾を惜しまずに進んでいけばやられることはないだろう。

後半では敵をうまく誘導しないとタイムロスにつながるので注意すること。

自分より低い位置に敵がいると非常に危険なのだ。



主人公の拳銃の弾数には制限がある。これを補充するには「BULLET」と表示されているドアに入れば（ドアの前でレバーを上）OK！

「ARMS」のドアの奥にはマシンガンが隠されているので，これもうまく活用すること。



テクニック

ローリングサンダーは操作が非常に簡単なためテクニックというものがあまりないんじゃないかナ？なんて思っている人がいるかもしれないけど，それは大きなまちがいというものだ。

ここではそのいくつかを紹介しよう。

●２段撃ちパート１

２発命中させないと倒せない敵に有効なテクニックだ。やりかたは，立って撃ち，スグにしゃがんで撃つだけ。１発目が命中して，うしろにふっとんだ敵にそのまま２発目が命中するため効率よく戦えるんだ。基本中の基本のテクニックなので必ずマスターしておこう。

●２段撃ちパート２

２段撃ちの１発目と２発目の間を短くするというもの。高さのちがう２発の弾がほぼ同時に飛んでいくのでブローガ（通称せむし男）や黒ヒョウに非常に有効だろう。

●ドアの出入り

ドアに入ったら弾を補充するまででられないと思っている人がいるようだけどそんなことはない。レバーを下にすればスグにでられるんだ。ただし，弾を補充している途中にドアからでてしまうと，もう補充がきかなくなってしまうゾ！

●弾の補充

実は一つのドアで永久に弾を補充することができるんだ。やりかたは簡単。ドアをある程度（１～２画面分ぐらい）スクロール・アウトすればいいんだ。これを使ってマシンガンの弾を貯めれば後半のラウンドも楽にクリアできるネ。

●敵の誘導

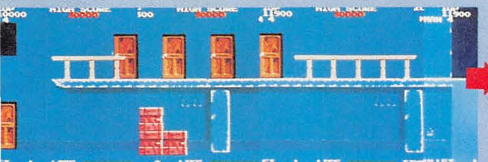
通常では撃てない敵，または撃ちにくい敵をやっつけるには敵を誘導するのがいいだろう。やりかたはジャンプ（大ジャンプ）を使えばいいんだ。高いところにいる敵は降りてくるし，低いところにいる敵は自分につられてジャンプしてきたりするので，そこを狙い撃ちしよう。

●ガン・シールド

敵が出現してから弾を撃つのでは手遅れになってしまう場所がローリングサンダーでは結構ある。これを防ぐには弾を撃ち，その弾が画面から消える直前に移動するという方法がいいだろう。これを使えば敵が大量にでてくるエリア（エリア５の最後など）でも楽に戦えるヨ。

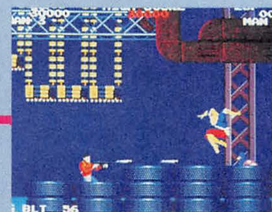
●ジャンプ中の移動

真上にジャンプしてから左か右にレバーを入れると，その方向へ少しだけ移動することができるんだ。これはかなり重要なテクニックなので覚えておくと必ず後で役に立つゾ！　このテクニックがどこで必要になるかは自分で考えよう。





◀マシンガンを持っていればボタンを押しっぱなしでも連射できる。ここでは弾を惜しまずに連射しよう



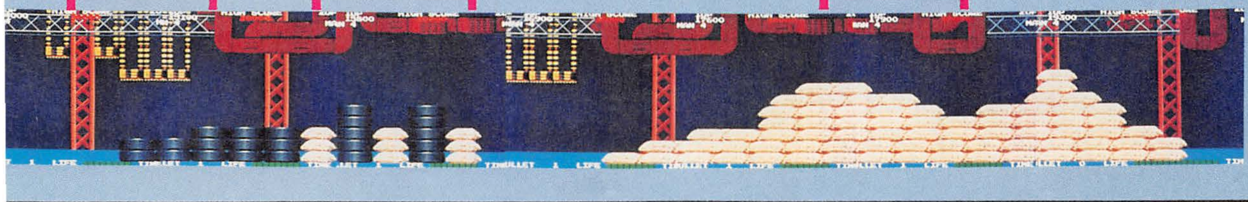
▲タイヤに隠れながらの撃ち合い。写真に写っている２人の敵は２発命中させないと倒せないんだ



▲大ジャンプをして敵を誘導した場面。敵がつられてジャンプしたところを狙い撃ちしよう

▼敵を出現させたら戦いやすい場所にもどって撃つ！　敵より低い場所ならかなり有利に戦えるゾ！







▲敵がでてくる場所を覚えたら弾を撃ってから進むようにしよう。こうすれば敵を出現と同時に倒せるもんネ！





▲ここでは手すりのないところの下で待つようにしよう。こうすれば敵が真上から降りてくることがないので安全だ



▶この二つの写真の間を往復すれば「ARMS」をかなり貯めることができるんだ。タイムの残りに注意しようネ！

ストーリー 1-2

ここで注意するのはエリア中程にあるコンテナが置かれている場所だ。ここでも自分より低い位置にいる敵が脅威(きょうい)となるため，ヘタにコンテナの上に乗らず地面を歩いていったほうが安全だろう。

階段を降りていくところは，手すりを使って下へ下へと降りていくほうが楽だョ。



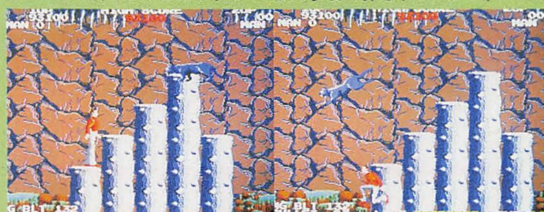


▲ブローガ出現！2段撃ちをマスターして確実にやっつけるようにしたい



▲このエリアも慣れないうちは弾を惜しまないようにしたほうがよい。やられちゃったら今まで貯めた弾がムダになってしまうのだから

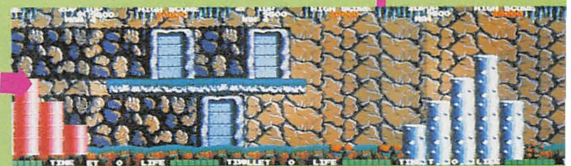
▼1匹目のヒョウは写真のようにやっつけるのがいいだろう。ヒョウはしゃがんで弾をかわしたりするので少し多目に弾を撃っておこう

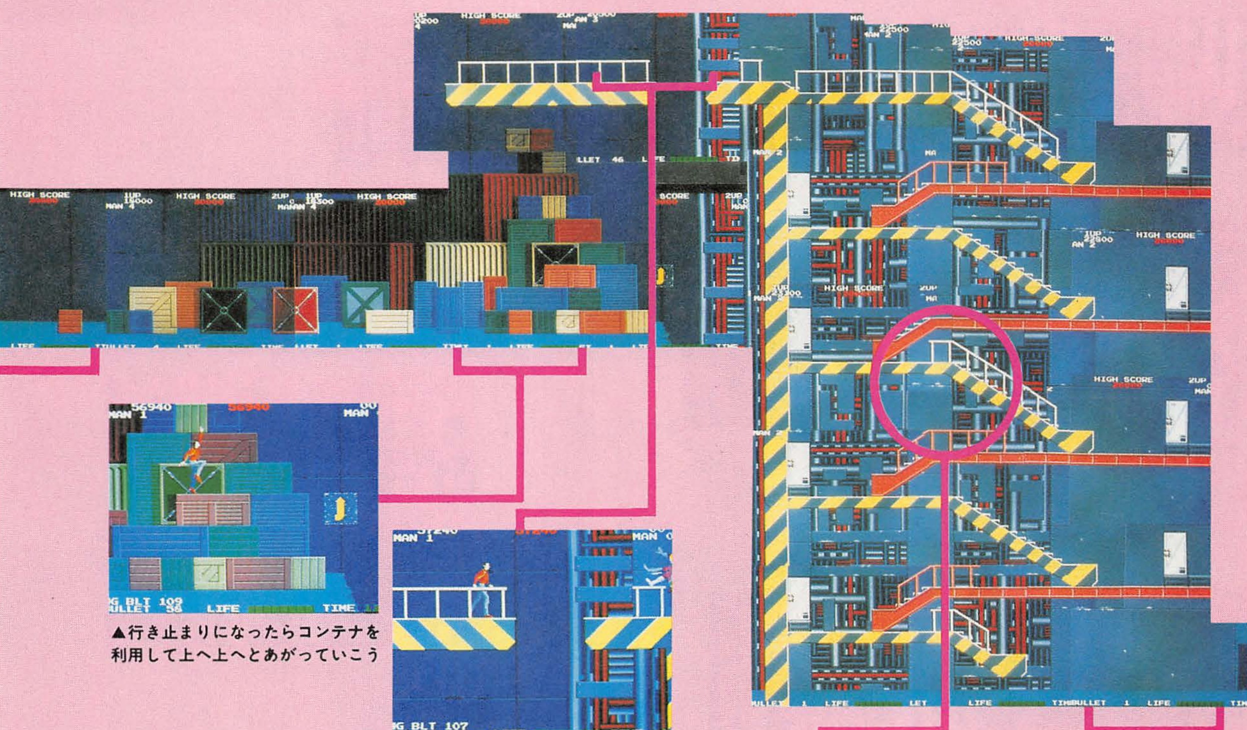


ストーリー 1-3

このエリアを攻略するにはブローガの出現する位置を覚えることが必要だ。ブローガは，接近するとジャンプしてくるため「2段撃ちパート2」が確実だ。

後半のヒョウの檻(おり)の前からは「ガン・シールド」を使い，少しずつ前進していくのがベストだ。



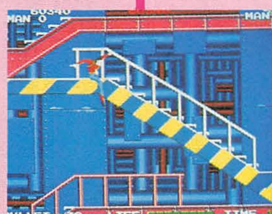




▲行き止まりになったらコンテナを利用して上へ上へとあがっていこう



▲ここでも「ガン・シールド」が有効だ。急がずに確実に進むようにすれば苦労しないでクリアできるだろう



▲手すりがあるならば，それを使って降りていったほうが楽だ。タイムの残り＝ボーナス得点なのでハイスコアを狙うなら早目にクリアしよう



▲出口が見えたからといって油断してはダメだ。壁の中から出現する敵だっているんだから……





◀杭(?)の手前でヒョウを2匹やっつけたら杭を跳びこえて3匹目を撃つ。うしろのドアからでてくる敵もやっつけておこう

▼ヒョウの檻を越えると敵の猛攻がはじまる。ガン・シールドを使って対処しよう













▲最初の難関は人面コウモリだ。まず2番目に高い杭の上でコウモリをやっつけ……



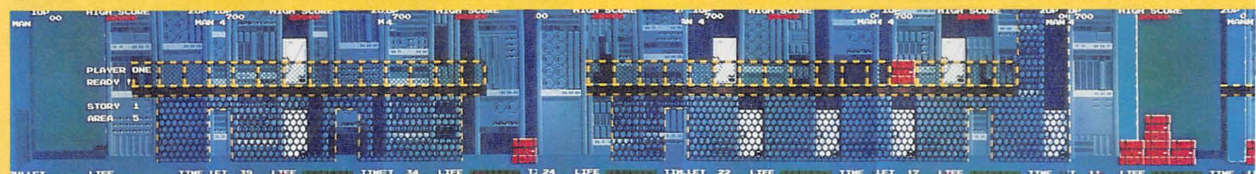
▲「ジャンプ中の移動」を使い一番高い杭に乗る。右へ撃ったらスグにジャンプして弾を追いかけて，もう1匹やっつける

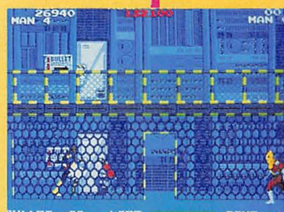
▶つぎに写真の位置で待って3匹，ドアの前で1匹倒せばOKだ！ 他にもいくつかのパターンがあるのでキミも考えてみてほしい



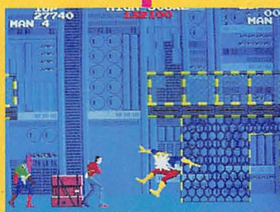




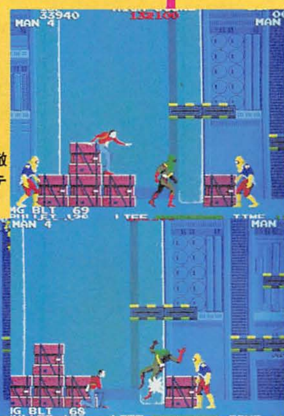




◀金網の内側に行くには出入り口を使うしかないけど，外にでるのは簡単。上のフロアにあがればいいんだ



◀ここでは左から敵が1人ダッシュしてくるので注意が必要だョ



▼コンテナの上でジャンプすると敵はなぜか右へ歩きだす。この誘導テクニックはマスターしておこう



ストーリー 1−5

これをクリアすればストーリー2へと進めるワケだけど，世の中そんなに甘くない。

このエリアには金網というものがあり，同じ高さでも奥行きによりキャラクターの位置を区別しているのだ。

慣れないうちは敵が金網の内側にいるか外側にいるかが判断できないゾ！

ストーリー 1−4

ストーリー1の山場がこのエリア4だ。大きなコウモリとピョンピョン跳ねてくるファイヤーマンに苦しめられている人も少なくないと思う。

とにかくローリングサンダーというのは，パターン・ゲームなので自分なりの攻略法を作ってみてほしい。

▼続いての難関が溶岩湖(？)だ。まず「ジャンプ中の移動」で一番高い杭に乗ることが必要になる



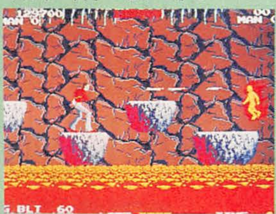
▼やっつける必要があるファイヤーマンは全部で3匹。はじめの1匹はここでやっつけるんだ。出現しない場合は，左の杭にもどってやり直そう



▼一つ目の溶岩地帯を越えても安心してはいけない。溶岩湖はさらに続くのだ。途中で敵が1人でてくるので注意すること

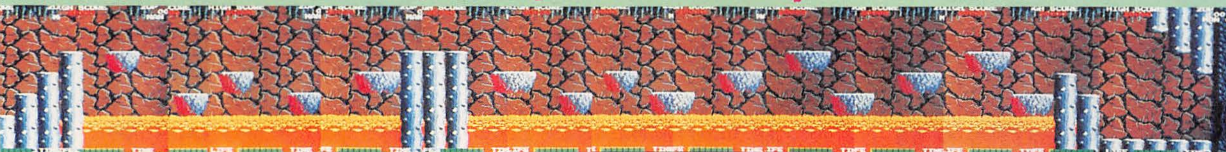


▼つぎのファイヤーマンは二つ目の島に乗ると出現する。連射していれば簡単に倒すことができる

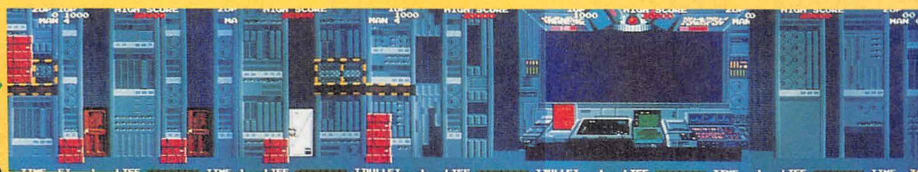


▼最後のファイヤーマンは一番上にある島の部分にでる。パターンさえ知っていれば楽勝だネ／















▲司令部の手前では敵がウロウロしていて突破できそうにもない。そこで写真のように，上にはあがらずに1階のフロアにいよう。敵がいなくなったら行けばいいんだ。この後も敵の猛攻があるので弾を惜しまずにガン・シールドで少しずつ前進していこう



対応機種：PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
FM77/AV, X1シリーズ
価格：6,800円

マイクロキャビン©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

めぞん一刻



Written by 山下　章

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

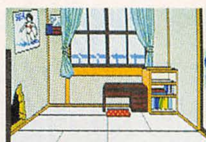
ひえ～，今月のチャレ・アベはタイヘンだあ！　どうしてタイヘンなのかというと，今月紹介する『めぞん一刻』は，どうしてもつごうで2ページしか使えなくなったからだ。　ボク自身，『めぞん一刻』ってマンガはとても好きだから，このソフトはぜひともくわしく紹介したい。だけど，これほどの作品を，2ページという範囲内でいつもどおりのチャレ・アベするのは，ちょっと無理っていうもの……。

てなわけで，今月は2ページで表現できるチャレ・アベの限界にチャレンジしてみた。これぞ「チャレンジ！チャレ・アベ」（わけがわからん！）。写真がいつもより小さくなってしまっているのは，ガマンしてくれ。それではさっそく，『めぞん一刻』徹底研究，行きま～す！

●ストーリーはオリジナル!!

近ごろ，管理人さんの様子がおかしい。一刻館の人たちに何かを隠しているようだ。五代（キミ）は管理人さんの悩みを聞こうと，管理人室へ向かった……。

と，これがだいたいのプロローグなんだけど，ゲームのストーリーは，原作にはなかったオリジナルの物になっているんだ。とは言っても，原作を知っていると思わずムフフと笑えちゃう場面が随所にでてくるんだよね。ゲームでは五代が大学3年の設定になっているから，プレイする前に原作の1～6巻あたりを読んでみるといいんじゃないかな。はたして，“想いでのフォトグラフ”とは何ぞや？


ゲームのスタート地点は，五代の部屋。壁にちゃんと穴があいているのが，心にくい演出！


原作どおり，四谷さんはやっぱりのぞき魔！　「五代クンものぞいてごらん」とは言われるものの……。


あらまあ，朱美さんのあられもない姿が見える。こりゃ目のトク――じゃなかった，目のドクだ。


年齢・職業・家族などいっさい不明の人物，四谷さん。もらえる物はもらっておこうね。

●“ご気嫌度”ってなあに？

このゲームでは，一刻館の住人たちそれぞれについて，“ご気嫌度”というパラメータがプログラム中に用意されている。この“ご気嫌度”の大小によって，一刻館の住人たちがキミに協力的になってくれるかどうかが決まるんだ。

“ご気嫌度”は，キミがその人の喜ぶ物をプレゼントしてあげればあがるんだけど，キミにとっていいことがあるたびに，全員の“ご気嫌度”がクリアされてしまうので要注意。とくに管理人さんの“ご気嫌度”には常に気をくばっておくようにしよう。まったくもう，管理人さんは嫉妬(しっと)深いんだから……。

●選択入力では最高の難易度!!

『オホーツクに消ゆ！』ではじめて登場したコマンド選択入力方式は，今やAVG界にしっかりと定着した感がある。しかし，この『めぞん一刻』は，そうした選択入力式AVGの中では，まちがいなくもっともむずかしい！　プログラム中のいたるところに立っていると思われるフラグの嵐……。どのフラグがどの場面に関わっているのかを調べるだけでもひと苦労。とくにスナック茶々丸でお酒をツケで買う条件が……ねえ。

そうそう，今のうちにクギをさしておこう。このゲームについてレス・アベに質問したいという人は，キミの状態をなるべくくわしく書いて送ってね。


ここは4号室の押入れの中。四谷さんは毎日ここで生活しているって噂（うわさ）も……。

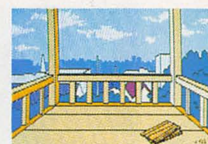

スナック茶々丸のホステス，朱美さん。ダイエット中なので，ラーメン以外は食べないとか。


一の瀬のおばさんと，その息子の賢太郎クン。この部屋のとびらを開けておくと，あとでいいことが……。


ああ，いとしの管理人さん!!　あなたを響子さんと呼べるのは，いつの日のことやら。

●最後に

たしかにむずかしい『めぞん一刻』だけど，このゲームのいいところは，2，3か所のゲーム・オーバーになってしまう場面をのぞけば，どの状況でも何らかの脱出方法が用意されてるってことだ。すなわち，このゲームでは，条件にさえ気づいてしまえば，お金や酒は無限に手に入るってことなんだ。セーブ機能を使って，じっくりと時間をかけてプレイすれば，きっとキミもエンディングを見ることができるだろう。『めぞん』ファンなら，絶対にプレイしておかなければいけない一作だゾ!!

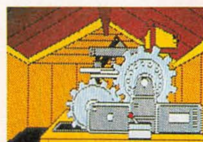

一刻館の物ほしでは，二つの物が手に入る。絶対にここから飛び降りたりしたらダメダヨ。


高いところから飛び降りると，ホラ，このとおり。あわれ五代クンは気を失ない，ゲーム・オーバーに。


一刻館の前にいるのは，賢太郎クンと惣一郎さん。惣一郎っていうのは，管理人さんの昔のだんなさんの名前なんだよね。

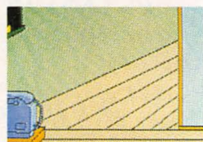

そういえば昔，こんなシーンもあったっけ。五代クンお得意の妄想のひとコマより。


空を見あげると，管理人さんの顔が……。青空に叫んでやろう，「響子さ〜ん，好きだ〜!!」


屋根裏部屋には，時計を動かすための大きな歯車がある。まっ暗なこの部屋に来るためには，もちろんアレが必要。


トイレはゲームをセーブできる唯一の場所。こまめに利用しようね。


ご気嫌度が低い人たちは，こんなふうに一刻館の中にウロウロとでてくる。彼らがいると，大切なことができないゾ。


廊下の曲がり角にあるピンクの電話。困ったときは，どこかに電話するといいかも。


だけど，原作どおり，キミの話し声は管理人室につつぬけだってことをお忘れなく!


いろんな品が売っているスーパー。レジの女の子は，だれかに似てるっちゃ。


朱美さんが働いている，スナック茶々丸。この店でお酒をツケで買う方法を発見できるかな？


管理人さんを怒らせちゃうと，こんなふうに…。ヤレヤレ，ご気嫌を取りもどすのがひと苦労だゾ。


ようやく管理人さんの部屋の中に入れた。ヤヤ，あそこに立てかけてあるのが，問題のフォトスタンドだ!


ウ〜ン，どのアングルから見ても，管理人さんはかわいい! 「手を握る」なんてコマンドもあるなあ。


「管理人さん……」「ああ，いけませんわ，五代さん」――頭を電柱にゴン!てパターンもあったっけ。


ふう，今日はとってもいい天気。だけど，どさくさまぎれに下着なんかを取ろうとすると……（ボクは，最初にこれでハマリました）。

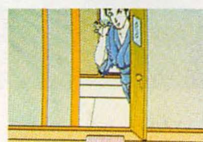

「デートですか」という管理人さんの視線がコワイ! ネクタイをギュッとしめられたりしてね。


五代のガールフレンド，七尾こずえちゃんの家。花をただでもらえるのはいいけど……。


じっと目をつぶってキスを待っているこずえちゃん。キ，キスぐらいはいいのかなあ？


「娘に手をだしたからには結婚してもらおう」無事に五代はこずえちゃんと結婚しましたとさ。めでたし，めでたし？


お金を貸してくれるとてもいい友人，坂本クン。やっぱり，持つべきものは友だち!!


なにやら四谷さんが手まねきをしている。ブキミだけど，とりあえず入ってみたほうが良さそうだ。


田舎からばあちゃんがでてきた。ばあちゃんがいれば，キミの冒険（?）はずっとラクになるゾ。


ドンチャン，ドンチャン，宴会さわぎ。まったくもう，みんな宴会が好きなんだから。


管理人さんの両親が一の瀬のおばさんと密談中。そうゆうプレイがありか？


音無家で郁子ちゃんの家庭教師もしてあげなくちゃ。郁子ちゃんは，勉強より他のことに気があるんだよね。


オヤ，管理人さんが洗たく物をほしている。今のうちに，テーブルの上にあるコレを……。


この場面が見れたら，エンディングは近い。エンディング・テーマは，もちろん「シネマ」だ!!

管理人さんとのムフフ♥を邪魔するヤツら








想いでのフォトグラフ集








これが噂の隠れキャラだっ!!



めぞん一刻の問い合わせ先：〒510 三重県四日市市安島2―9―12 マイクロキャビン「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH
価格：未定（4月下旬発売）

トリトーンII
ザイン・ソフト
Written by 手塚一郎

ザイン・ソフトといえば「トリトーン」や「未来」などのリアルタイムRPG（ロールプレイング・ゲーム）で有名なメーカーだ。

そのザイン・ソフトの代名詞となりそうな入魂の一作「トリトーンII」がもうスグ発売されるゾ！

現在，ボクの手元にあるのはサンプル版なのでヒントなどは書けないけど，できる限り「トリトーンII」の本質に迫ってみたいと思う。

ストーリー

第一章　古えの都「セラム」

この地は心ある王「ザール8世」によって治められていた。

まさに“平和”を絵に描いたような美しさを誇る国だった。

野山に花は咲き乱れ，人々は満ちたる生活を送っていた———毎日のように宴を楽しむ者，親孝行をする者，愛を育む者もいた。

また，その民とともに汗を流したり，職を世話してやったりするザール8世は誰からも慕（した）われていた。

セラムにおいてザール8世の存在は絶対であり，また象徴でもあったのだ。

第二章　反逆者

ザール王は王室でグラスを傾けていた。

明日は，息子ランザの20才の誕生日だ。

ザールはグラスの中をのぞきこみながら言った。

「ランザももう20才か……早いものだな，ゲルドよ」

「はい……」

ゲルドと呼ばれた王側近のソーサリーはそう答えた。

「………そろそろ，ランザに王位を譲らねばならぬな……」

「その必要はございません」

「？……何故だ」

「あんたは長く生きすぎたのさ」

言うが早いか，ザールは壁にぶつけられた。

ワイングラスが宙に舞った……。

「ゲルド……貴様……」

外は嵐のようである。

突然，稲妻（いなづま）が走り，闇に包まれた王室を照らした……。そこには不敵な笑みを浮かべたゲルドの姿と首だけになってしまったザール王が浮かびあがった。

第三章　ゲルドの恐怖

———ランザはゲルドに追いつめられていた。

「よくも父上を……！！」

ランザはゲルドに殴（なぐ）りかかろうとしたが，金しばりにかけられたため動くに動けない。

「ちくしょうっ！殺せ，殺せえっ！」

「俺様はお前のその美しい顔が気に入らなかったのだ。殺せだと？殺しはせぬ。殺すのはお前が苦しんでからだ」

ゲルドは普通の人間では発音することさえできないような言葉をつぶやきはじめた。

この世で考えられる限り醜（みにく）い化物に変わりつつあるランザを物影から潤（うる）んだ瞳で見つめる少女がいた。

「ああ，なぜあの人だけがあんな目に……神はいないの!?　私は今まであの人に守られっぱなしだった。いつだってあの人は私を守ってくれた……。なのに，私はあの人に何もしてあげられない……」

少女は大粒の涙をこぼした。

「兄さん……」

ランガにもらったブレスレットも泣いていた……。

第四章　民に光を……

王家の召使いだと名乗る老人は話し終えると懐（ふところ）から袋を取りだして渡した。

「これは王家に伝わる幻の宝石です。ここにあるのは六つですが，ザール様が殺された際にいくつもの宝石が，ゲルドによってセラム中にバラまかれてしまったのです。

この宝石も，それらの宝石も，きっとあなたのお役に立つでしょう」

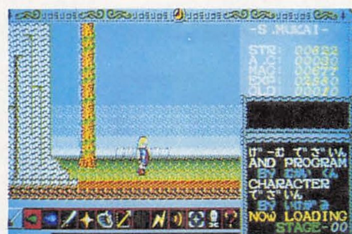
見ると，宝石はまぶしいぐらいの光を放っており，その光は人を魅了（みりょう）するものがあった。

まさに「魅惑の宝石」だった。

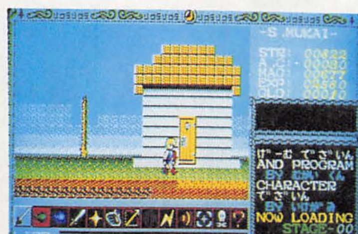
老人の握った手に力がこもる。

「お願いです！　魔王を……ゲルドを倒してくだされ！　ゲルドさえ倒せばランザ様を苦しめている魔法も解けるのでございます……再び……再び民に光を……」

「民に光を……」青年はそうつぶやくと，キッと王城を見すえた。



▲スタート画面がコレだ。まずは右へと進んでいこう



▲歩いていると小屋の前に来た。この中に入ってみると……



▲石をくれる賢者に出会った。もらっておいても損はないようだ

トリトーンIIとは?

冒頭から長々とストーリーを載せてしまった……。じつはザイン・ソフトは，トリトーンIIの文庫本をだすとかださないとかのウワサがあるんだ。それを聞いただけでも気合いの入りかたが伝わってくるよネ？

トリトーンIIは別に前作のトリトーンの続編というわけではなく，ただ単に画面が似ているだけという感じがする。

画面は高速でスクロールするし，アイテムやマジックは多いし，デカキャラはでるし……。とにかくIの欠点をなくして，さらにバージョン・アップしたゲームといえるだろう。

トリトーンIIの特徴はコレだっ！

トリトーンIIはマジックを使用するのにテクニックを必要とするんだ。

なぜならマジックの選択および使用法がビデオゲームの「ザ・リターン・オブ・イシター」とまったく同じだからだ。

選択はⓏキーを押しながらテンキーで，使用はスペース・キー，武器を使うのはⓍキーという具合い。

ステージ構成も凝っていて「トレーニング・ステージ」，「CASTLE」，「地下」……と多彩だし，それらの画面がフルカラー・スクロールするんだ。

いやー，スゴイとしか言いようがないネ。

ザナドゥを超えられるか!?

ベーマガ編集部にわざわざサンプルを届けてくださったのは何とザイン・ソフトの社長である宮本隆博さん。

社長自らソフトのPRにでかけるなんてウ～ン，やっぱり気合いが入っている。

宮本さんのお話の中には，しきりに「ザナドゥ」という言葉が使われ，あらためて「ザナドゥ」というソフトの影響力を思い知った感じがした。

このトリトーンIIもザナドゥをかなり意識して作られているようで，ザナドゥの欠点をカバーしようとしているところが随所に見られる。

「これならザナドゥに勝てますョ！」と，力強く言われていた点が印象的でした。

これからもより良いソフトを作っていってください。

最後に

サンプル版ということで，ゲーム・バランスやその他の点が不明だったので個人的な評価はパス！

ただ，ボクたちの間で不評だったのはキャラクターだった。前作の「未来」でもそうだったけど，キャラクターが棒(？)のようだ。つまり，動きや表情がぎこちないので，ただつっ立っているように見えてしまうのである。

音楽ももう少しなんとかならないかナ？


▲さらに進んでいくと墓（石碑？）のようなものがあった。何が意味があるのかナ？


▲入り組んだ迷路のような洞窟を進んでいくだんだんと前作のトリトーンのようになっていくのがわかる


▲洞窟の一番奥にある扉の前まで来た。この中には誰がいるのだろう


▲扉の奥には1人の魔道士がいた。しかし彼は何も語ってはくれない…





次々とでてくる小屋に入ると，そこにはいろいろな人がいる。いやー，かなりザナドゥを意識しているネ


▲この入り口に入るといよいよ本格的にゲームがスタートする

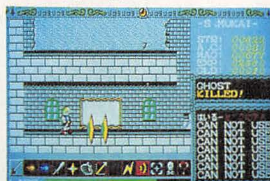
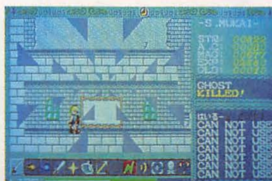

▲ゲーム・スタート時は弱い敵をいたぶるのがRPGの鉄則(？)。まずはバットをやっつけちゃおう


▲いも虫のようなキャラクターが出現。攻撃しては逃げるの「ヒット＆アウェイ」で戦え！


▲舞台は変わって城の中。下にはデカキャラがいるゾ！


▲マルチ・ウィンドーは，パラメータを見たり，武器やアイテムのセレクトはここでやれる


▲スペース・キーを押すと選んだ呪文が使える。イシターそっくり！



▲使った呪文は視覚的に表現されるためプレイしていて実に楽しい


呪文の種類はこんなにたくさんある。全部使いこなすのは大変だゼ！

ドラゴンクエストII
――悪霊の神々――

©エニックス
for ファミリーコンピュータ
価格：5,500円



立ちあがれロトの血を引く勇者たち！

Written by TOMMY

ものがたり

――古えの昔，伝説の勇者ロトあり。ロトの血を引きし若者，暗闇の支配者・竜王を倒し，アレフガルドを救う。その若者，ローラ姫なる女性を連れ，この地に来たる。この２人こそ，ローレシアを造りたる者なり――

これは，ここローレシアの国に古くから伝わる言い伝えです。ローラ姫は，その後，３人の子をもうけ，兄王子には，ここローレシアを。弟王子には，サマルトリアの地を。妹王女には，ムーンブルクの地を与えました。

こうして，ロトの血筋に結ばれた三つの国には，100年の平和が続いたのでした。

ところが，ある日，ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が，たどりついたのです。

「ローレシアの王様！　大神官ハーゴンの軍団が，我がムーンブルクのお城を……！　ハーゴンは，まがまがしい神を，暗闇から呼びだし，世界を破滅させるつもりです。こ，このままでは，や，やがて，サマルトリアも，ローレシアも…。う……，うぐっ！」

それだけ言うと，兵士は息を引き取りました。

邪教の使徒・大神官ハーゴン！　彼のために平和が乱されようとしているのです。

ローレシアの王様は，若き王子に命じました。

「王子よ。そなたもまた，勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で，邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマルトリアとムーンブルクには，おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ，仲間にするがよい。ゆけ，王子よ！」

そう，ローレシアの若き王子，それが，あなたなのです。あなたの旅は，再び，はじまったのです。

●ドラクエの復活

はあい，あたしバロン森ことTOMMYです。最初からヘビーなストーリーでビックリしたでしょ。そう，ついに来ました「ドラクエII」！　シナリオ――堀井雄二，モンスター・デザイン――鳥山明，音楽――すぎやまこういち，プログラム――チュンソフトという黄金のスタッフは前作そのままに，ゲームのスケールは数倍の力作RPG(ロールプレイング・ゲーム)です。そいじゃさっそくご紹介しましょ。

●ファミコン初のパーティー戦！

以前「ドラゴンクエスト」の記事で「これからのファミコンはRPGだ」と手塚サンが言ってたけど，近頃はディスク版の「ディープダンジョン」なんかがでたりして，ホントにそうなってきたよね。「ドラクエ」にしても最初の本格RPGにしてはゲームバランスの良くとれていた作品だった。

しかし！　パソコンに数多く発売されているRPGに比べてどこか物足りない気がする。それは，やっぱり戦闘が１対１。RPGの真髄(しんずい)ともいえるパーティー戦がなかったからだろう。

ところがこの「ドラクエII」，スタート時は１人だけど，どこかにいるはずの仲間を見つけだせば３人のパーティーが組めるようになるんだ。しかもキャラクターはそれぞれ役割がちがい，そのコンビネーションによって戦いにも戦術的色合いがでてきた。これでファミコンでも本格的なRPGがようやく登場したといえるんじゃないかな。



▶父王の命を受け，ローレシアの若き王子いざ出陣！サマルトリア，ムーンブルクにはロトの血をわけた仲間がいる。見つけだせ！

●スライム強し！

さて，ローレシアの城からでて歩き回ってみると，何やら見慣れたヤツが戦いを挑んできた。スライムだ！

「へっへっへ，楽勝の相手だぜ」

と，よくよく見ると３匹もいるではないか。しかし相手は，もっとも弱いモンスター。ここで引くこたぁできない。戦うぜっ！

ところがやっぱり数が多いのには参ったね。１匹を倒してる間に残りの２匹が，さらに２匹のうち１匹に攻撃してるスキに，もう１匹が攻撃してくるのだ。こちらの攻撃が相手より早くても最低３回は攻撃を受けなけりゃならないので，１回３ダメージを受けるとしたら何と９ダメージも減ってしまう。こりゃ早いとこ仲間を見つけださなきゃならないぜ！

敵は最大５匹まで出現するから，最低でも10回，すべてヒットするとしたら30ダメージも受けてしまうのだ。

●主人公は戦士！

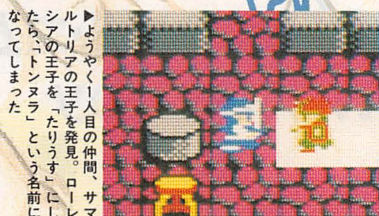
最初に作るキャラクターはローレシアの王子で，MP（マジック・ポイント）がまるっきりない根っからの戦士だ。魔法は使えないけれど，どんな武器でも使いこなすのでその戦闘力は大きい。強敵にはやはりこのキャラクターで応戦するべきだね。



▶スライム３匹との戦闘。敵の数が多いので最初のうちは苦戦をしいられる



▶サマルトリアの王様も復活の呪文を教えてくれる。仲間の王子とは行きちがいになったかな？



▶ようやく1人目の仲間、サマルトリアの王子を発見。ローレシアの王子を「たりうす」にしたら、「トンヌラ」という名前になってしまった



▶情況をよくわかってないサマルトリアのお姫さま。命がけなんだぞ。おじょーちゃん……



▶「旅のトビラに入ると遠くへ行けますのぢゃ」へー、この池の中のがそうか。入ってみると



▶すぐそばに町が見えるけど、海の上は渡れないしなあ。船が欲しいところ

つぎに仲間にするサマルトリアの王子は戦士と魔術師の中間に位置する存在だ。あまり強力な武器は使えないけど，回復や毒消し，それに相手の呪文封じの呪文を，成長に合わせて覚えていくので，なるべく早く見つけだしたいキャラクターだぞ。

そして最後の仲間，ムーンブルクの王女は武器がほとんど使えないけど，強力な呪文を操る魔術師だ。戦闘が不得意な分，一度に1グループを攻撃する呪文や，強力な回復の呪文などをどんどん身に付けていく。成長したあかつきにはこのパーティーの中核をなす，火の玉球七のようなキャラクターになるハズだ。

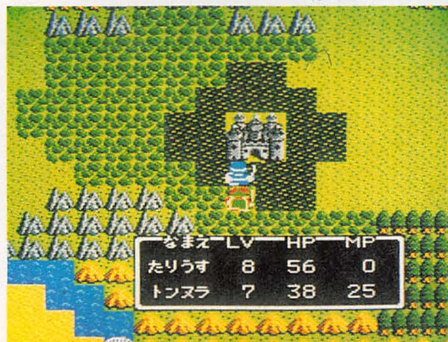
この3人がそろってはじめて，「ドラクエII」はスタート地点に立ったといえるだろう。なにしろ3人じゃないと通してくれない場所なんてのもあるんだから。そしてこの3人のだれにどのモンスターを攻撃させるか，そのコンビネーションの成否が勝敗のカギを握っているのだ。まちがった攻撃をすればキャラクターたちは大きなダメージを受けるだろうし，へたをすれば全滅するかも知れない。適確な戦いかたを身に付けるのがこのゲームを征覇(せいは)する第一歩だぜ！



▲ふくびき所だ。ふくびき券を持っているかな？ 当たるとかなりいい賞品がもらえそうだぞ



▲ある町で犬に話しかけると「くーん，くーん」と鳴く。やけに人なつっこい犬だなあ



▲ここがムーンブルクの城だ。王女の無事を祈って城内に入ってみると意外な事実が……



▲何やら妖(あや)しげな塔を発見。ウワサでは手ごわいモンスターどもがすみついているとか……



▶トンヌラ王子は死んでしまったけど，重要なアイテムを見つけたぞ。早く町へ行って生き返らせてやろう

▶王様以外の人物でも復活の呪文を教えてくれる。ここでは魔法使いの老人がそうだ。便利じゃの





▲ついにムーンブルクの王女と出会った。名前はここではプリン姫。これでようやくフルメンバーだね



▶グラディウスのオプションのようにローレシア王子のあとをなぞり歩く2人。まるで金魚の何とかだ！

系態別モンスター表

スライム	大ナメクジ	アイアンアント	キングコブラ	山ねずみ	ドラキー	よろいムカデ
ゆうれい	バブルスライム	魔術師	リビングデッド	リザードフライ	マンドリル	スモーク

●ふくびき

あるところで何かをしたり，物持ちの怪物たちから，ときどき「ふくびき券」が手に入るんだ。この券をどこかにあるふくびき所に持っていけば，5種類の紋章を使ったスロットマシンができる。

うまくそろえばゴールドカードなどの景品が当たるらしいんだけど，これがなかなか当たらないのだ。もし4等以上が当たったらその賞品と使いかたをあたしに教えてね。待ってまーす。



続 ザナドゥ・シナリオII㊙情報局

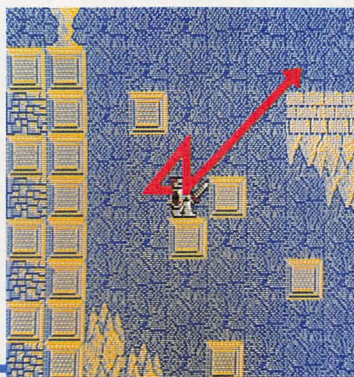
©日本ファルコム
Written by
山下　章

『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』を買ってくれたみなさん，本当にどうもありがとう。読んでくれた人たちからたくさんの満足の声を聞かせてもらうと同時に，『ザナドゥ・シナリオII』について，まだまだこんな㊙ワザがあるぞ～というレポートも山のように送ってもらった。そこで今月はベーマガのページを借りて，究極の㊙ワザの数々をみなさんにお届けしよう。題して**「続・ザナドゥ・シナリオII㊙情報局」**。

『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』とこのページがあれば，今度こそキミもシナリオIIのスペシャリストだぜっ！

指先テクニック講座・応用編追加

変形二段加速ジャンプ

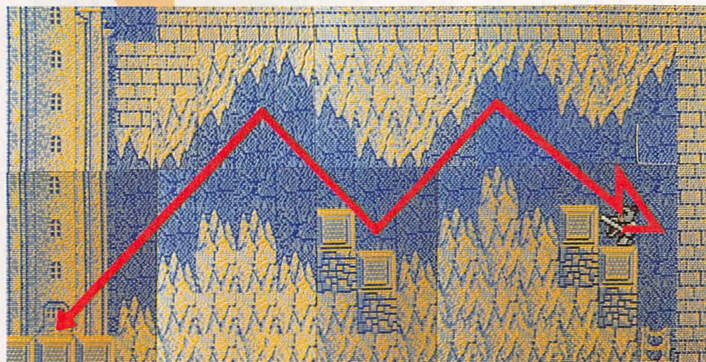


4̇+9⌒

2回目のジャンプは1回目のジャンプと関係ない方向へ飛べるという特性をフルに活用し，1度目のジャンプで得たエネルギーを9⌒の加速ジャンプに利用するという高度なテクニック。

6̇+7⌒

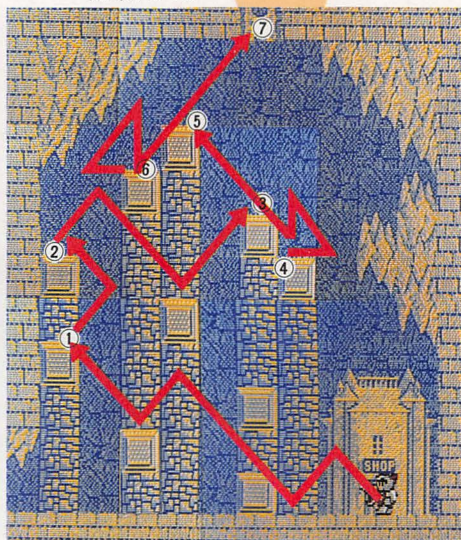
右上のワザの応用。このテクを使えば，1度も逆さつららに当たることなく，レベル5のいばらの山を切りぬけることができる。まさに芸術的なワザだ。



シナリオIIの最難所!!

別冊で，ボクが「レベル5のVork'sのある周辺のエリアからどうやって脱出したらいいのか良くわからない」と書いたら，さっそく指先テクニックだけでそこから脱出する方法を送ってきてくれたツワモノがいた。**福島県いわき市の浜田洋平クン，岩手県稗貫郡の藤原誠二クン**他数名。はっきり言ってキミたちはエライ!!

さて，その方法だけど，まずVork'sのドアの前から7⌒を使って①へあがる。そこから9̇+7̇で②の位置へ。そして，9⌒で③にたどり着く。そしたら，④の位置から左上の変形ジャンプを利用して，6̇+7⌒で⑤へ。さらに，⑥の位置から4̇+9⌒を使って，⑦のハシゴにたどり着けるってわけだ。ウ～ン，コイツはまちがいなくシナリオIIの最難所だぜっ!!



スクープ!! これがキャラクター・レベル17以上だっ!!

本来ならば16までしかあがらないキャラクター・レベルを，なんと17にあげてしまったというすごいレポートが届いた。たしかに，経験値6,553,500たまればレベル17になるんだけど，おそらく最初から最後まですべてのモンスターを剣（または魔法）だけで倒さなければ到達できないはずだから，なみなみならぬ苦労があったにちがいない。オマケに，**新潟県新潟市の塚本裕之クン，群馬県伊勢崎市のH.Ren Iクン**からは，レベル17に到達したキャラクター・ディスクが送られてきた。

まあ，おそらくMr.木屋もレベル17に達することは想定しなかったのだろう。ファイター・レベルの17は，なんとウィザード・レベルの1，つまりNovice Wizardになってしまうのだ。さらに，そのときのNext Exp.の表示が2,000になっているからもう1度テンプルに入れば，ファイター・レベルは18（Initiate）にあがってくれる。これを何度もくり返せば，ファイター・レベルは無限にあがっていき，途中で暴走しそうになるが，レベル64で再びNovice Fighterに逆もどりするってわけだ。参考までに，ファイター・レベル一覧表と写真を何枚か紹介しておこう。

《第1表》シナリオII・ファイターレベル一覧表

レベル	名前	そのレベルに必要な経験値
0	Novice Fighter	0
1	Aspirant	3,000
2	Battler	10,000
3	Fighter	20,000
4	Adept	30,000
5	Chevalier	50,000
6	Veteran	75,000
7	Warrior	100,000
8	Swordman	150,000
9	Hero	200,000
10	Swashbuckler	250,000
11	Myrmidon	400,000
12	Champion	600,000
13	Super-Hero	800,000
14	Paladin	1,000,000
15	Lord	1,250,000
16	Master-Lord	1,500,000
17	Novice Wizard	6,553,500
18	Initiate	2,000
19	Trickster	5,000
20	Prestidigitatr	11,000
21	Evoker	17,000
22	Conjurer	30,000
23	Theurgist	59,000
24	Thaumaturgist	75,000
25	Magician	107,000
26	Phantasmist	139,000
27	Enchanter	203,000
28	Warlock	267,000
29	Sorcerer	395,000
30	Necromancer	683,000
31	Illusionist	811,000
32	Wizard-Lv.15	1,067,000
33	Master-Wizard	1,230,000
34	Examine Enemy	6,553,500
35	※①	1,184,600
36	Healing	0
37	※①	1,179,300
38	Ignite Lamp	0
39	※①	1,221,500
40	Warp-Up	0
41	※①	1,128,700
42	Warp-Down	0
43	※①	1,128,700
44	Dig ground	0
45	※①	1,144,300
46	Negate time	0
47	※②	1,126,300
48	Can Fly	0
49	※②	1,126,300
50	Pass Wall	0
51	※②	1,126,300
52	Fade you	0
53	※②	1,126,300
54	Make Wall	0
55	※①	1,156,000
56	Unlock door	0
57	※①	1,223,600
58	Transform	0
59	※②	1,126,300
60	Melted Wall	0
61	※①	1,230,600
62	Put ladder	0
63	※①	1,238,200
64	Novice Fighter	0



◀これが本来ならば限界のレベル16。レベル17にあげるためのNext Exp. は6,553,500だ



◀ジャーン！これが前人未踏のレベル17だっ!! なんとファイター・レベルなのに，ウィザード系の名前になってしまうのであった。



◀ウィザード系の最高ネーム，Master-Wizardに到達すると，おつぎのNext Exp. は再び6,553,500



◀レベル34以降は，続々とおかしな名前が登場する。おそらくディスクの変な部分を読みだしちゃってるんだろうね



◀これが暴走ネームのその①。表の中の※①というのがこれのことだ。Next Exp. が0というのがオカシイ



◀レベル47では，画面全体がグチャグチャになってしまう。表の中の※②というのは，これのこと

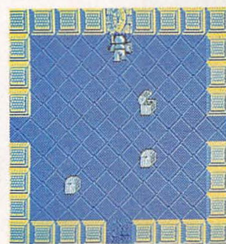


◀レベル64で，レベル0のNovice Fighterにもどった。64という数字が，なんともプログラム内で処理していることを感じさせる

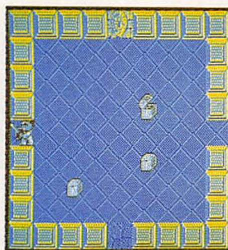
Silver-RoseをAcidの代わりに使う!!

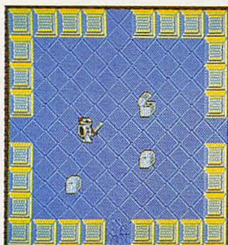
これは先月号のレス・アベでも紹介したけっこう有名なお話。タワー内の迷宮でSilver-Roseを使って壁を人面石に変え，いったんその部屋をでてからもう1度もどってくると，人面石のあった部分の壁が通路になっているのだ！　ただし，このテクが使えるのは，上と左側の壁のみ。Acidの使えないレベル11では，とくに有効なテクだよね。

なお，木屋さんに聞いた話によると，このテクは偶然にできちゃったものだそうで，おもしろいからプログラム中に残しておいたんだそうだ。こうした配慮はうれしいっ!!



◀上の壁に向かってSilver-Roseを使う

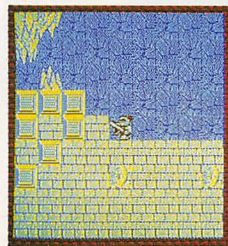

◀いったんとなりの部屋にでて

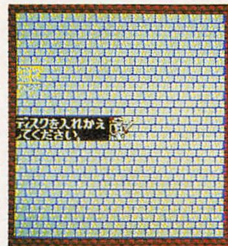

◀再びもどってくると，ホラ，このとおり!

すべての文字モンスターと簡単に戦う!!

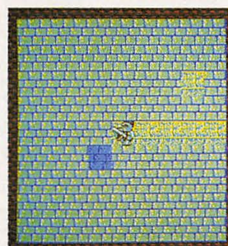
全部で何種類いるのか，いまだに完全にはわかっていない文字モンスター（別冊260ページ参照）。しかし，**京都市伏見区の川上幹太&川口 聡クン**から送られてきたこのテクを使えば，簡単にほぼすべて（と思われる）の文字モンスターと戦うことができるのだ。その方法は，以下のとおり。

①十分に鍛えた剣(Vorpal-Weaponが良い)と，Hourglass, Mattockを用意する

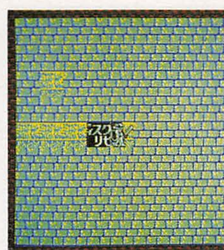

②まずレベル1の写真の場所へ行き，Hourglassを使ったらすぐにCTRL+Qでセーブする。



③つぎに前作のAディスクを使ってゲームを立ちあげると，写真の位置にキャラクターが現れる。


④ここで文字モンスターを全滅させ，左はじのななめ下にMattockで穴を掘る


⑤そしたら，右はじに行って，Hourglassの効果が切れるのを待つ


⑥すると，続々と文字モンスターがやってくるのだ! 左右を行ったりきたりしていれば，なおさら文字モンスターが出現しやすくなる。

《第2表》文字モンスター一覧表

名　前	ヒットポイント	所有アイテム	使用魔法
PC-8801mkIISR	25,500	2,550 Food	
PC-9801VM2	25,500	Ruby	
X1/C/F/Turbo	25,500	30 Food	
FM-7/77/AV	10,000	2,550 Gold	
PC-8801/mkII	200,000	Ruby	
PC-9801U2/UV	2,000	2,550 Gold	
PC-9801F/VF	200,000	30 Food	
IBM	300	Dagger	
Basic Master	500	20 Gold	
X1 C	500	20 Gold	
PC-8001	300	30 Gold	
Computer	250,000	Fire Crystal	Death
PC-6001	300	30 Gold	
FM-8	2,000	20 Gold	
PC-6001mkIISR	500	30 Gold	
XANADU	350,000	2,000 Gold	
F Computer	300,000	2,000 Gold	
Aspirant	100	2,000 Food	
WARRIOR	100,000	2,000 Food	
MSX	5,000	Red Potion	
SONY	100	Lamp	Deluge
SHARP	300	Short-Sword	
NEC	300	Key	Deluge
Apple IIc	5,000	30 Food	
Apple IIe	5,000	Red Potion	
FUJITU	300	Pendant	Deluge
HITACHI	300	Lamp	
National	700	Spear	
Yamane Tomoo	200	Vorpal-Weapon	(透明モンスター)

注）これはPC−88SR版のデータで，X I版にはAspirant, WARRIORの代わりにFalcom……，Kouich.Hというモンスターが存在している。



▲IBMというモンスターと遭遇! 文字モンスターの中には，なんとカルマキャラもいるゾ!!

Xaren(ザレン)はどこに?

レベル10にいるモンスターに，Xaren(ザレン）というヤツがいるのは，別冊245ページのとおり。ところがところが，**千葉市の佐原正人クン**他から，レベル10のどこを捜してもXarenが見つからないという質問のハガキが届いた。正直なところ，ボクの別冊の写真はファルコムさんのモンスター表示ディスクから撮影させてもらったもので，たしかにボクがゲームをプレイしたときに作成したデータ表を見ても，レベル10にXarenという名前はない。

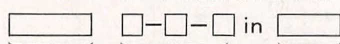
まさか隠れキャラなのでは？と思い，すぐに木屋さんに電話してみた。それによると，単なる設定ミスでゲームに登場しなくなってしまったんだそうだ。なるほど，それでレベル10には，Vampireが4部隊もでてくるわけか……。


◀まぼろしのモンスターとなってしまったXaren。動いているところが見たかった!!

シナリオII・住所の法則!!

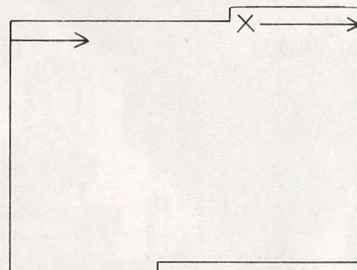
シナリオIIのマニュアルについているショップ・ガイドの住所の法則が，**奈良県生駒郡の生田友和クン**の封書によってほぼ明らかになった。

ショップ・ガイドの住所というのは，



という形で表されているのだが，A，B，Cというのは，つぎのようなことを意味している。

- A……Atlantic Tunnelならレベル1の1段目，Arcadian Tunnelならレベル1の2段目というようにレベルの中の地域名を表す。
- B……別冊にでているとおり，ザナドゥの外世界というのは，第1図のような形になっている。その×印の位置を0として，矢印のように16進数で数えていったときの3ケタの16進数がBとして示されている。
- C……レベル1ならMapleford，レベル2はFilaneというように，そのレベル名を表す。くわしくは別冊を参照のこと。



《第1図》ザナドゥの外世界の形

機種間のデータの互換性について

なんと88版のシナリオIIとX1版のシナリオIIの間でデータに互換性があることが判明した。X1版のCディスクを88で使用すると，ちゃんとゲームが起動してセーブしてあった場所からはじまるというのだ。ただし，自分が完全な透明で，アイテムのグラフィックも変になるとのこと。だから戦闘モードでNeedleなどの魔法を使って自分の位置を確認しなくちゃいけないってのはツライぜ！ これをレポートしてくれたのは，**山梨県東山梨郡の野沢 隆クン**だ。

デカキャラを変える!!

シナリオIIでは，レベル1のタワー内でWhite Dragonなどの強大なヒット・ポイントを持ったデカキャラが現れることは，もうみなさんご存知のとおり。**千葉県習志野市の川上 徹クン**からは，少々邪道だけどキャラクター・レベル2程度でそのWhite Dragonを倒す方法のレポートが届いた(注：X1版のみで確認)。

その方法とは，White Dragonの部屋に入る前にDディスクを前作のAディスクに入れ替えておくというもの。すると，White DragonはなつかしのBig KRAKENに変わってしまうのだ！ ヒット・ポイント20,000程度だから，楽勝で倒せる。ただし，Big KRAKENを倒す前に，ポーズをかけてAディスクとDディスクを再び入れ替えておかないと悲惨なことに……。

なお，このワザは他のシナリオIIのデカキャラにも使えるようだが，ヘタをすると逆に強くなってしまうこともあるそうだ（例：Marivoux→KRAKEN Giant, Great Kraken→KARTTIKEYA)。また，デカキャラによっては，このワザが使えないヤツも当然いるらしい（デカキャラの種類が5→12と大幅に増えたからね)。

「DS][-MASTER」を使う方法

最強の隠しネーム「DS][−MASTER」は，いったんリセットしたあとはスタートと同時にチェックされてしまい，シナリオIIでは使用することが不可能のように思われていた。ところが，**広島県東広島市の玉村英一クン**らのハガキによって，その隠しネームを使って何度もゲームをリプレイする方法が確認されたのだ！

やりかたはいたって簡単。リセットしたら，はじめのタイトル音楽を絶対鳴らさないように，スペース・キーをずっと押しっぱなしにしていればいい。つまり，タイトル音楽の入っているプログラムの中に，「DS][−MASTER」をチェックするルーチンが入ってたってわけなんだ。



▲メチャクチャ強いキャラ，DS][−MASTER!!でも，ゲームを解くときは，この名前を使わないようにっ！

隠れネーム・アフターケア

別冊264ページの隠れネーム一覧表は，多少不備な点があったので，ここに完全版隠れネーム一覧表を載せておこう。

《第3表》完全版・隠れネーム一覧表

注）機種によってはできないものもある。

名前	効果
ASCII	レベル1に入るとまっ暗になる
ALU corp	名前が「PC-9801」に変わる
BOTHTEC	名前が「EGGY」に変わる
BPS	はじめのケイブに入ると，いきなりレベル10にでる
Carry lab	名前が「×××××」に変わる
dB-SOFT	名前が「FLAPY」に変わる
DS][-MASTER	武器・魔法・ヨロイ・防具をすべて2個ずつ，アイテムをすべて255個ずつ最初から持っている
Falcom	Short-SwordとDeg-Needleがもらえる
Goblin	名前が「Kawahara」に変わる
Henk	Goldが1,000になる
Humming-Bird	名前が「M.A.C.」に変わる
HYDLIDE	HPとMax.HPが0になる
Kobolt	名前が「Ishizuka」に変わる
Login	はじめのケイブに入ると，レベル2にでる
MICRO CABIN	Keyが5個もらえる
NYAN NYAN	名前が「Inoue」に変わる
NyanNyanInoue	Gold,Foodが0になる
PC-MAGAZINE	BGMがおかしくなる
POP COM	名前が「PARADIME」に変わる
SACOM	名前が「KIOSUKU」に変わる
SQUARE	名前が「Denyuu-sha」に変わる
T&E SOFT inc	Max.HPが0になる
TECHNO-POLIS	一定時間Winged-boots＋Mantleを装備している
Tomoo. Yamane	Goldが10,000になる
XTAL SOFT	名前が「Doku!! Doku!!」に変わる
@Yoshio Kiya@	Dragon-Slayer,Battle-Suits,Deathがもらえ，Goldも6,000,000になる
Dragon＝Slayer	「DS][-MASTER」と同じ(X1版のみ)
Lori. Miyamoto	優先ランクがNovice Wizardになる
N. Akiba	Lampがなくてもタワー内が明るくなる
I/O	Defendの初期設定が50になる
Thinking Rabbit	名前が「Doukeshi」に変わる

㊙ワザPART 3

これは**東京都新宿区の金沢淳一クン**からのレポート。レベル11などにある，入るといきなりデカキャラに会うタワーにランプをつけずに入る。すると自動的にデータがセーブされるはずだから，すかさずリセットを押す。そうすると，なんと外世界がまっ暗になってしまっているのだ。カポシッ!!

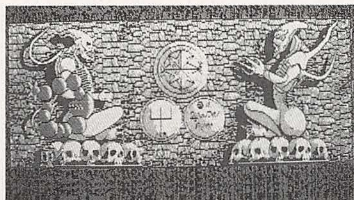


▲ひえ～，外世界がまっ暗だあ!!　「Enter－Where？」という表示があることからも，外世界だってことがわかってもらえるだろう。Lampを使えば元にもどるヨ。

デカキャラの下に簡単にまわりこむ方法

できそうで意外とできないのが，デカキャラの下にまわりこむってワザ。これを確実にやるためには，デカキャラの部屋に入ってロードがはじまったら，⑧キーを押しっぱなしにしておく。そして，マイキャラが2回，上の壁にぶつかったら，キーから手をはなせばいい。すると，デカキャラがマイキャラに引っかかって，宙に浮いたような状態になる。そのまま⑥キーを押せば，すんなりデカキャラの下に入れるって寸法だ。これは**福岡県久留米市の丸山哲矢クン**のレポート。

ちなみに，下からデカキャラを倒すと，自分までつぶされて死んでしまうっていうのは，㊙ワザPART2にあったとおり。



▲こんなふうに簡単にデカキャラの下にまわりこめる。だけど，いまいち実用性がないんだよな，これが…

レベル間つながり表

まあ，これはあえて別冊には載せなかったんだけど，各レベル間のつながりかたを表にまとめて紹介しよう。表の書きかたは，**大阪府茨木市の大塚健二クン**のレポートを参考にさせてもらった。まだシナリオIIを解いていないという人は，これを参考にしてがんばってみてくれ。

《第4表》レベル間つながり表

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
←	─	─	→ ←	─	─	→ ←	─	─	→
─	→	←	→ ←	→	←	─ ─	→		
←	─			←	─	─	─		
		←	─	─	─ ←	─	─	→	

別冊「シナリオII」の記事の訂正とおわび

かなり気合いを入れて書いた別冊の『シナリオII』の記事だけど，発売ギリギリで仕上げたという理由もあって，数か所に誤植や大きなミスがあった。お買いあげくださったみなさん，ゴメンナサイ!!　ここでは，その中でとくに致命的な(？)ミスを書

きとめておこう。なお，2月のはじめごろから本屋さんにならんでいる第2刷では，ちゃんと修正されているはずだ。

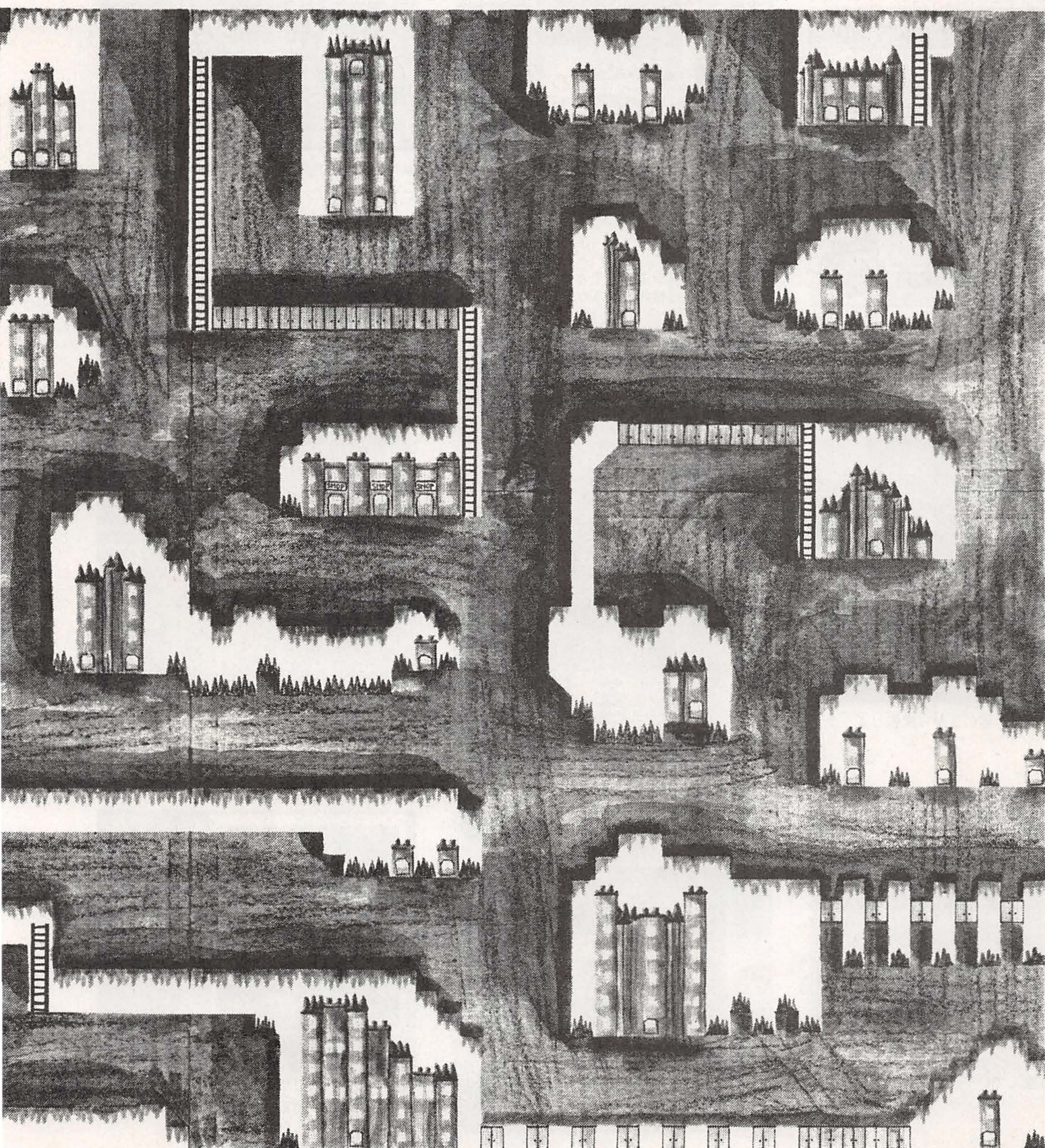
- 223ページ右段1～2行目「レベル2」→「レベル4」。
- 256ページ左段1行目……Acid を所有しているのは，Mulick Jr.だけでなく，4部隊目のLimber Hulkも持っている。
- 233ページDark Knightの2部隊目の所有アイテム「＋2Large－Sword」→「＋2Large－Shield」。
- 244～245ページ，レベル10タワー内マップの中のCyclopskin→すべてColiatilに変更。
- 264ページの隠れネーム一覧表……とにかくメチャクチャ。前のページの表が正しい。
- 267ページ右下の7……1回も逆さつららにあたらずにクリアすることができる。上から落ちてくるときからずっと7を押しつづければ良い。

271ページ「We are the Staff.!!」の秋葉氏と橋本氏の写真が逆。

レベル11完全マップ!!

「レベル11のマップを作ってくれる勇者が現れること待ってるゾ！」と別冊に書いたら，さっそくたくさんのみなさんからレベル11の力作マップが送られてきた。Silver－Rose＋Mattockで地面を掘り進んで位置を調べるという方法以外にも，Silver-Rose＋Mantle でつながりを調べるという方法，さらにはFire Crystalをこまめに使って，レベル10のマップとの相対位置を元にマッピングするという方法もあったようだ。

今回は，たくさんのレベル11マップの中でも最高のできばえの**埼玉県岩槻市・清水毅クン**の作品を掲載しよう。他にもキレイなマップを送ってくれた**大分県大分市・安達貴弘クン，長野県大町市・東　厳クン，神奈川県津久井郡・沢塚和重クン，群馬県高崎市・佐藤道夫クン，群馬県新田郡・山口賢二クン，千葉県市原市・木下　章クン，奈良県生駒郡・生田友和クン**他たくさんのみなさん，どうもアリガトウ!!



AIR
エー・アイ・アール

クエイザーソフト

対応機種
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH

価格：7,800円（5インチFD2枚組み）

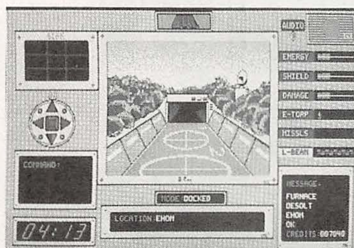
Written by 手塚一郎

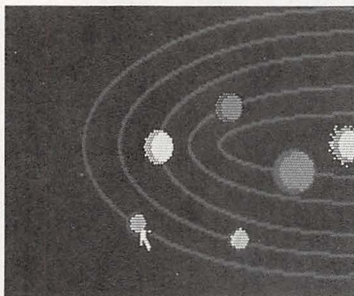
ストーリー

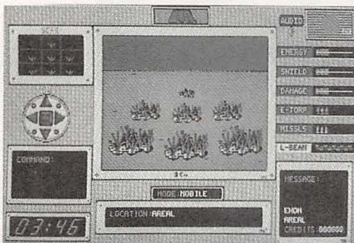
コスモ暦××年，銀河系への侵攻を狙うギガ星団は，その第一目標をクエイザー星に定めて，着々と準備を進めていた。

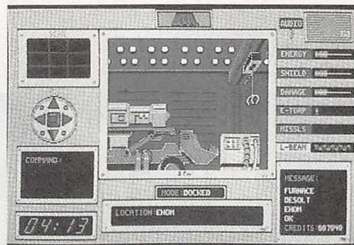
一方この情報を察知した銀河連邦は，計画の詳細を探るべくギガ星へスパイβ-1を派遣。β-1は，コスモテクノロジーの粋を集めた最新鋭宇宙船アースを駆使して侵攻計画の全貌を入手。しかし，あと一歩のところでギガ星団追跡部隊の攻撃を受け，侵攻計画の入ったマイクロ・ディスクと宇宙船アースはいくつかの惑星に飛散してしまった。

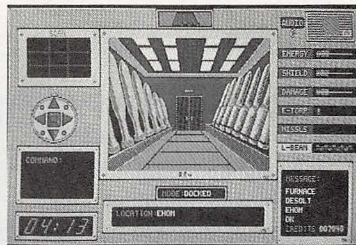
銀河連邦としては，一刻も早くマイクロ・ディスクと宇宙船アースの回収にあたらなければならない。そして今，特殊部隊AIRにその命令が発せられた………。


▲キミの任務はココからスタートする。このまま出発するか？それとも……

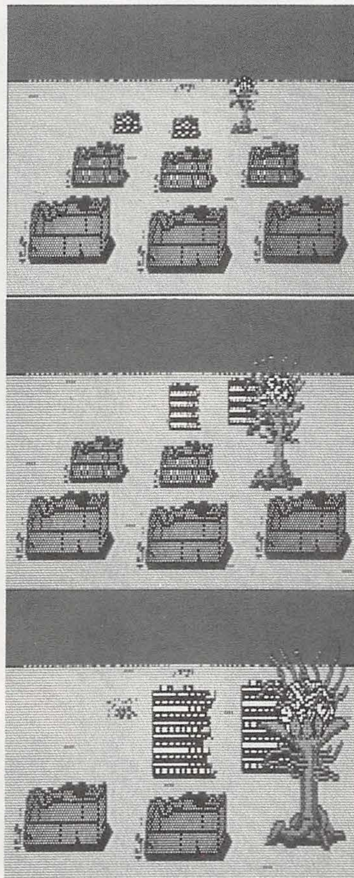

▲いざ出発！さて，どの星から探索しようか？

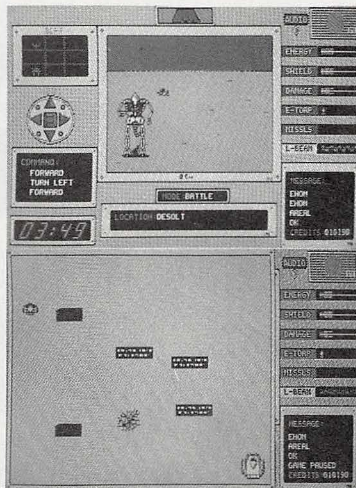

▲最初に来たのはジャングルの惑星「アリアル」。ビュー・スクリーンよりもスキャン・スクリーンを見ながら進んでいくのがいいだろう

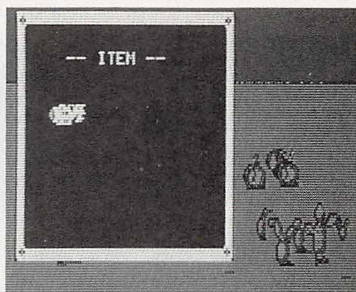

▲キミの宇宙船が壊れてしまったら，ここで修理しよう


▲エネルギー魚雷やミサイルはココで購入することができる

▼3Dでドンドン迫ってくるのは背景だけではない。写真は植物のような敵に近づいていく場面だ




▲敵に出会うと画面はバトルモードになる。武器をムダ使いしないように戦おう



▲フィールドには宇宙船アースの破片などが落ちていることがある。Ｉキーを押すと手に入れたアイテムが見られるゾ！

クエイザーソフトの第1弾

クエイザーソフトとは少し前に設立されたばかりのソフトハウス。

その第一作目がこのＡＩＲというワケだ。

クエイザーソフトによれば「ロールプレイングでもない。シミュレーションでもない。パソコン・ゲームの未体験ゾーンを拓(ひら)くインター・アクティブ・シミュレーション」ということらしい。

ゲームは惑星上（３Ｄで表示）を探索，敵に出会うとアーコンもどきのリアルタイム・バトルモードのくり返しで進んでいく。

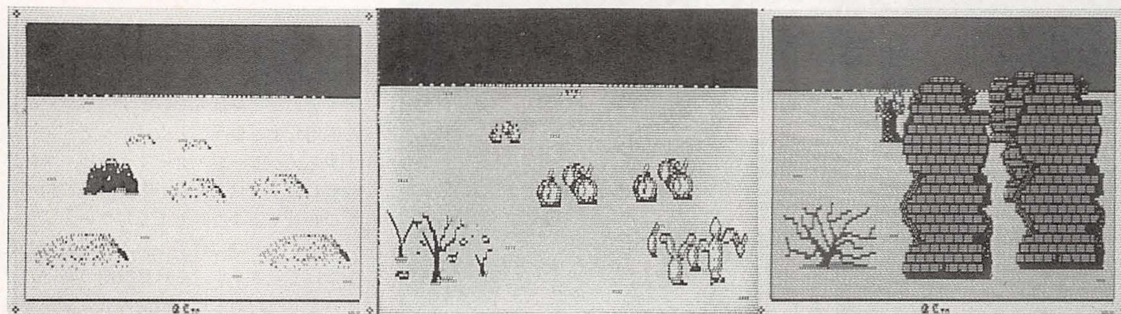
話だけ聞くとそうでもないけど，実際プレイしてみると非常に手ごわいソフトだということがわかるだろう。

広大なマップが惑星四つ分。これは地道にマッピングしていけばいいんだけど，ゲーム自体が非常に単調であるため，かなりの根気が必要である。

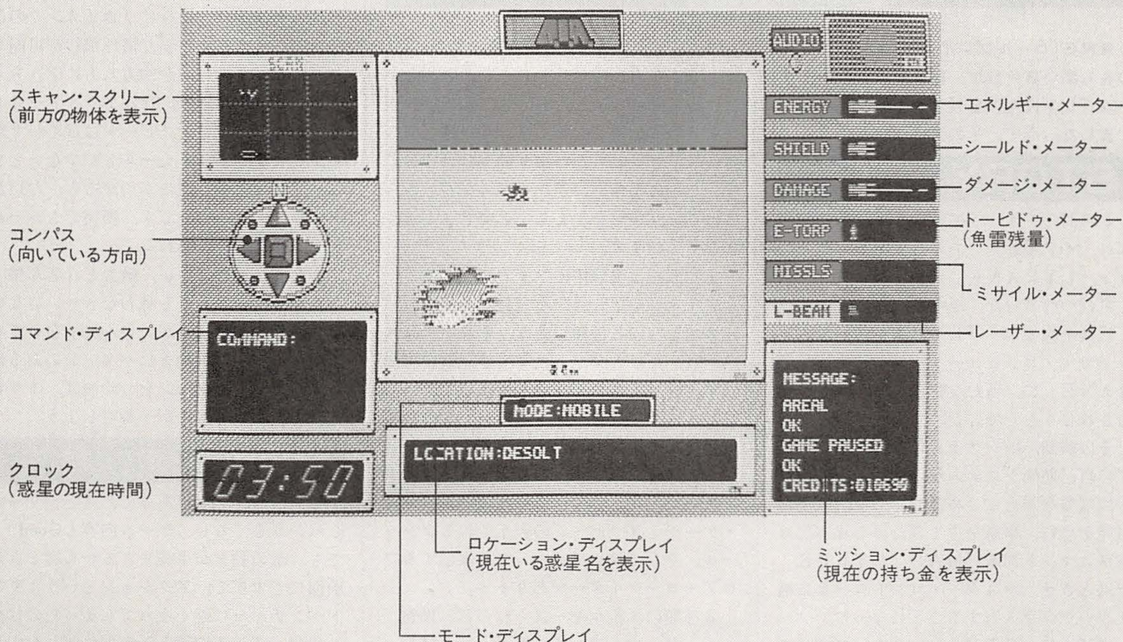
敵とのバトルモードも中途半端なのが残念だ（バトルモードに移ったり，そこから通常のモードにもどるときに異様なまでに時間がかかるというのもマズイ)。

何か文句ばっかり書いてしまったけど，従来のソフトの概念にとらわれずに「新しい物」を創っていこうという試みは高く評価したい。今までのソフトの焼き直しをグラフィックやサウンドでごまかし続けるソフトハウスとちがって，何かを期待させられてしまうのだ（だから評価が辛(から)いのです)。

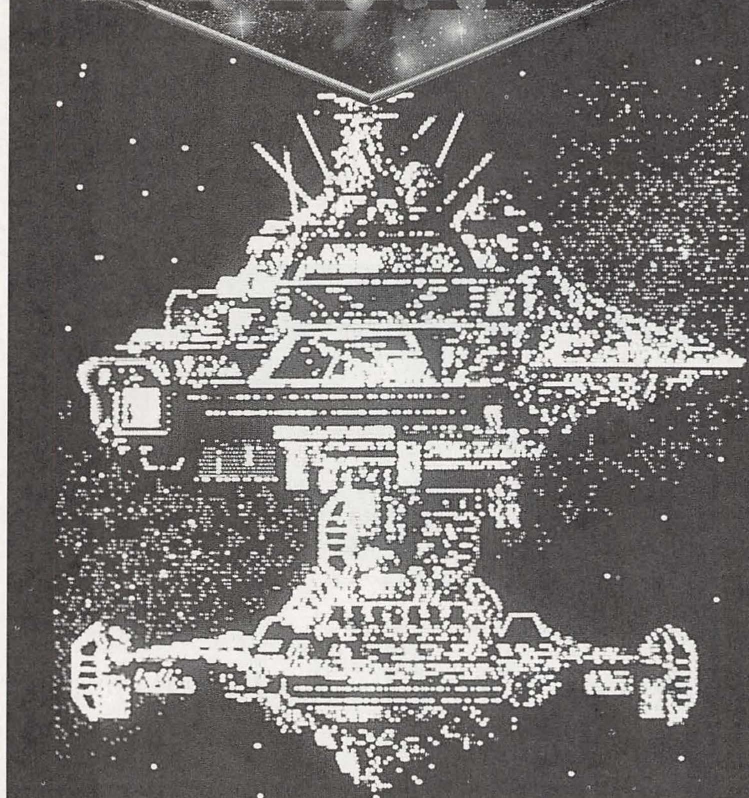
第一作目ということで時間的余裕もなかったのかもしれないが，遊ぶほうにしてみればそんな事は全然関係ないのだから……。Ｐ.Ｓ.２作目の「ＩＬＬＵＳＩＯＮＳ」に期待してますっ！



惑星は四つあるけど，それぞれに明確な特徴がないのが残念である



AIRの問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区恵比寿2-28-7 ダイヤパレス恵比寿202号 クエイザーソフト「マイコンBASICマガジン」係



ライレーン

対応機種
PC-8801mkII/SR/MR
FR/MH (5インチFD)
FM/7/77AV (5インチ，3.5インチFD)
価格：7,800円（2枚組）
BPS
Written by PANDA

RPG（ロールプレイング・ゲーム）でその名も高いBPSが，初のアクション・ゲーム「LYRANE（ライレーン）」を発売しました。さて，そのできはいかに？

STORY

５年間のイオ・イア戦争も平和条約が結ばれ，イア星近くにあるイオ軍事ステーション「LYRANE」にも平和な日々がおとずれつつあった。軍事目的から民生用へと転換を図る中，「LYRANE」のオプティカル・コンピュータ・システム「LYRANE」に，新たな管理プログラムが入力されようとしていた。

その瞬間，旧システムには存在しないはずの自己防衛システムが作動し，周囲に無差別攻撃を加えはじめたのである。戦争の再発を恐れ，事態を重くみた軍参謀本部は特殊コマンド部隊「MAD　STELS」を潜入させ，マスター・コントローラに補正ルーチンを入力することになった。

「MAD　STELS」のトップエースの君は，局地戦闘機「COR－80Z」に乗り込み，任務をまっとうしてくれたまえ。

HOW TO PLAY

この「LYRANE」では，従来のゲームとは異なったキー操作を採用しています。4と6で左右に回転し，8でそのとき向いている方向に加速し，2or5で減速します。つまり一度加速したら，2or5を押してスピードをゼロにしない限り動き続けるのです。これにより上に進みながら左右，さらには下にも攻撃を加えることができるようになっています。

また武器は攻撃用のフォトン・ブラスターとアイテムや隠し通路を発見するためのパルスボンバの２種類があり，それぞれ，スペース・キーとシフト・キーで発射が可能です。ジョイスティックも使えますから，ジョイスティックを使うほうが，この独特な操作にもすぐ慣れると思います。

つぎに画面ですが，右半分にメイン・スクリーン，左半分には３種類のエネルギー・ゲージとメッセージの表示されるコンソール，そしてフロア・マップを表示するフロア・ローケイターがあります。

３種類のエネルギーはそれぞれ，推進，シールド，ウェポンで，推進もしくはシールドのどちらかがなくなるとゲーム・オーバーに，ウェポンがなくなるとフォトン・ブラスターが発射できなくなります。これらのエネルギーは，フロアのいたるところにあるエネルギー・カートリッジにより補給ができます。

またフロアには，エネルギー・カートリッジの他にも，いろいろなパワーアップ・アイテムなどが落ちていますので，どんどん活用しましょう。とくにマップ・ターミナルとメッセージ・ターミナルは，フロア攻略になくてはならないアイテムですから，ぜひ接続するようにしてください。

ここでひとつだけアイテム使用上の注意を挙げておきます。それは機能の高いアイテムを取ったあとに。機能の低いものを取ると機能が低下してしまうことです。これはあたりまえのことのようですが，ゲームをはじめたばかりのときは，意外に気付かずに失敗してしまいます。

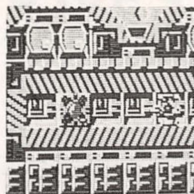
さて，このゲームの目玉といえば，なんといっても，独特な動きによるスクロールでしょう。とくにスクロールの速さには目をみはるものがあります。フル加速をしたときの加速感は，まさに「カイカン」のひとことにつきます。また慣性飛行が可能なので，パルスボンバを四方八方にまきちらしてアイテムを捜す，なんてウルトラCも可能です。ただし，スピードにはくれぐれも注意しましょう。シールドが少ないときにハイスピードで壁にぶつかると，たいがいゲーム・オーバーです。衝突でもシールドが減ることをお忘れなく。

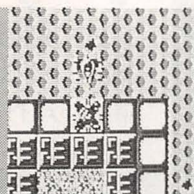
また面が進むごとに，敵もどんどん強くなるから，どうしても戦わなきゃいけない敵とだけ戦ったほうがいいんじゃないでしょうか。とくに，動きにパターンのある敵が多いから，パターンをつかめば，まずOK。とにかく慎重さが一番でしょう。

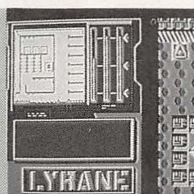
最後に

BPSの作品だけあって，ストーリーもしっかりしてるし，ゲーム内容もGood！でも，敵の動きが単純すぎるから謎ときが前面にですぎて，アクションというよりアドベンチャーに近くなってしまったのは少し残念（ここまで謎ときを前にだしたのなら，せめてコンティニューは欲しかったなあ）。

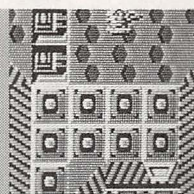
でも，このスピード感は，一見の価値あり。機会があったらプレイしてみてはいかがかな？


▲マップ・ターミナル：これに接続することにより，フロアのマップが得られる


▲メッセージ・ターミナル：大切なメッセージを示します。攻略には欠かせない



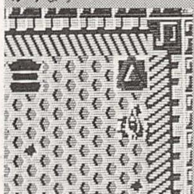
▲THRUSTER CARTRIDGE（赤）：これがなくなるとゲーム・オーバー


▲SHIELD CARTRIDGE（黄）：これがなくなってもだめ

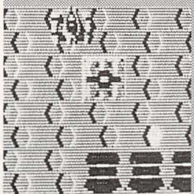

▲PHOTON CARTRIDGE（青）：これがなくなるとフォトン・ブラスターが発射できなくなり，パワーランクもさがります

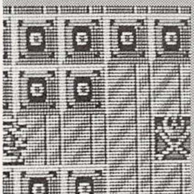

▲BLASTER CARTRIDGE（赤）：低速弾を単発できます。スタート時はこのブラスターです

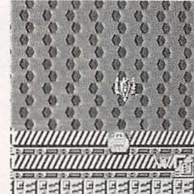

▲BLASTER CARTRIDGE（黄）：高速弾ですが単発です。赤よりは心強い武器です

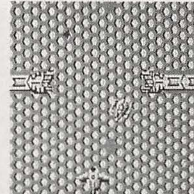

▲BLASTER CARTRIDGE（青）：高速弾が連射できます。ただしエネルギー切れに注意／

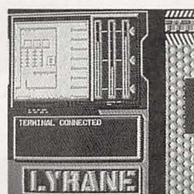

▲DAMPER UNIT（青）：スタート時に装着しているブレーキ・パーツです


◀DAMPER UNIT（黄）：青よりも強力な制動力を得られます。でも，スピードには注意／


◀？？？：毒入り危険取ったら死ぬぜ。怪人22面相


▲ありぉ，こんなところにダルマが。パルスボンバを使えば，こんなものも見つかるよ

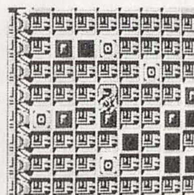

▲アイテムを取るには，必ず倒さなくてはならない「ヴィーバ」。落ち着いてねらえば1発

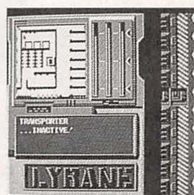


▲メッセージ・ユニットに接続。各フロアに必ず一つはあるらしい

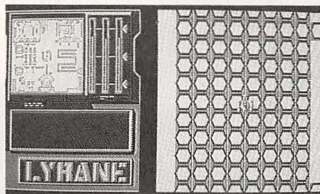

▲シールド・カートリッジの海。でも入るのにはひと苦労


▲フロア最大の敵，フロア・コントローラ。こいつさえ倒せば，つぎのフロアへ行けるぜ

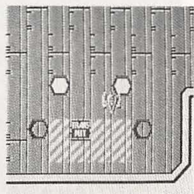
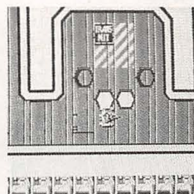

▲フロア・コントローラを倒すと，エネルギー・ジェネレータが始動。ここでフルチャージだ

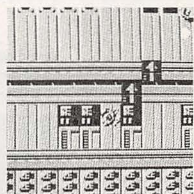


▲つぎのフロアへと続くトランスポート・ユニット。これもフロア・コントローラを倒さないと動かないよ

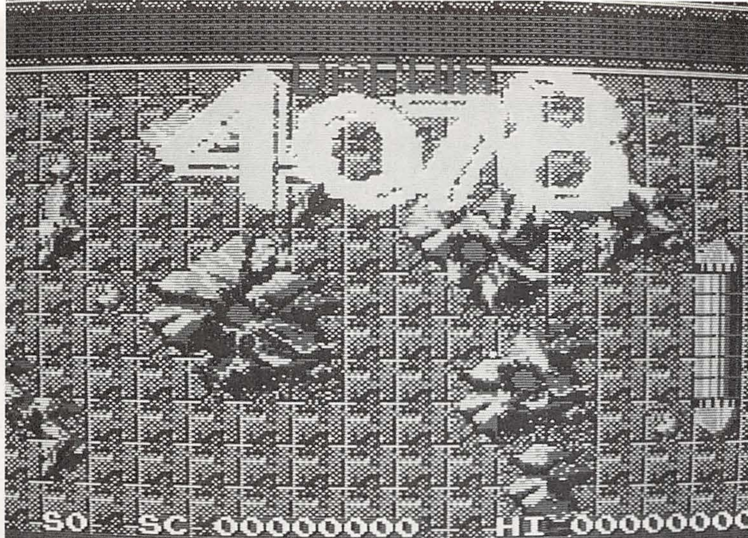


▲フロア・コントローラを倒すと，いままであったエネルギー・カートリッジは，すべてなくなる。注意しよう／



▲トランスポート・ユニットは，下に行くだけが能じゃない。右のは上（フロア1）にあがれるよ


▲壁をうまく壊せば，こうやってすき間から攻撃が可能になるぜ

ライレーンの問い合わせ先：〒222 神奈川県横浜市港北区篠原東3-1-9 BPS「マイコンBASICマガジン」係



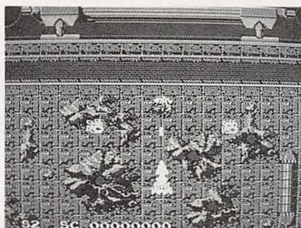
ダーウィン4078

for MSX2
価格:5,800円
開発:ハドソン
販売元:パナソフトセンター

Written by 断空我

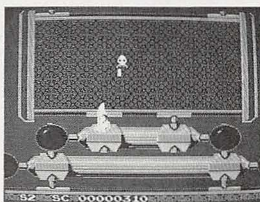
昨年のAOUアミューズメント・エキスポで人気の高かった「ダーウィン4078」が，ついにMSX 2用として発売されました。「ダーウィン4078」が今までのシューティング・ゲームと大きく異なる点は，自機のパワーアップが生物の“進化”という形態をとっていることです。単に一つの道を“進化”していくのでなく，突然変異を起こして異常進化したりすることが，大きな特徴といえます。

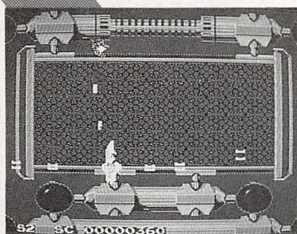
この「ダーウィン4078」をMSX 2用として移植したのは，あのハドソンです。ビデオゲーム版をいかにMSX 2用として移植しているのか興味深いところですね。



▲これがビース。スタート時はこの形態だ

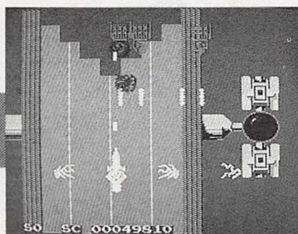
▶横に動くと機体がかたむく。なかなかビースもカッコいいね！上にいるのがEVOLだぞ



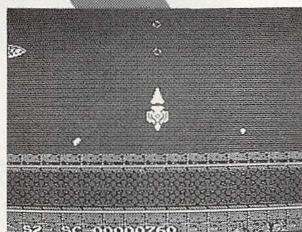


▶バスムに進化すれば横方向にも弾が発射されるようになるのだ

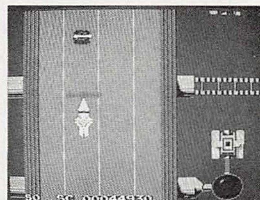
突然変異



◀レイスパーには突然変異すると進化できる。突然変異の方法はシャルルからバスムに自然退化（つまりEVOLを取らなければいい）させればOK。レイスパーは横への攻撃力が強い

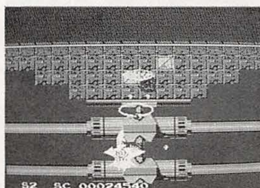


◀シャルルの弾は敵に当ると二つに分裂する

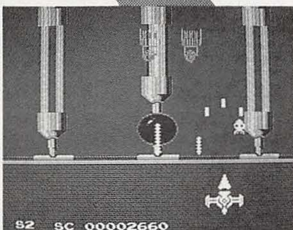


▲敵の中には，仮死状態のとき自機の前方に装着できるのもいる。すると対地攻撃能力が著しく上昇するのだ。えっ，どの敵が仮死状態になるかって？ それは，ニョイアレイという，のびちぢみする横棒みたいなのと，ザンゾーという，長方形したやつだ。こいつらを攻撃すると死ぬ前で動かなくなる。このときが仮死状態だ

▼対地攻撃は，命中判定がシビアなので，よくねらうこと



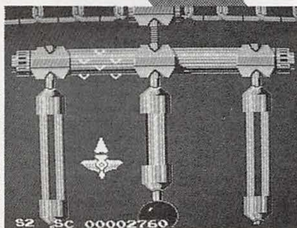
▶ミシープの攻撃力はビースの3倍！進化したかいがありましたね

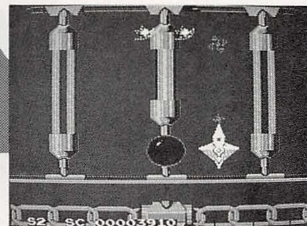


▲大要塞は，迫力があるね。しかし，こちらも進化しているので，いちころだぜ！



▶ツィップのレーザーは，ある程度の距離まで減速しながら進み，そこから普通に飛ぶ。まるで，弾が裏返しになりながら飛んでいくようだ





▲ドゥドクの弾は大変強力で，敵を貫通して破壊する

HOW TO PLAY

カーソル・キーまたはジョイスティックで自機を8方向に操作します。対空攻撃にはスペース・キーまたはトリガー・ボタン1，対地攻撃にはグラフィック・キーまたはトリガー・ボタン2でFIRE！になります。

進化していくには，ある特定の敵を破壊したときに現れる生物「EVOL」を吸収すればいいのです。進化していたとしても，あまり長い時間「EVOL」を取らないと1段階退化してしまいますので注意が必要ですね。

もし敵の弾に当たってしまうとピスターまで退化させられてしまいます。ピスターのとき，敵の弾に当たったり，敵機に当たってしまうと自機は破壊されます。そして要塞が出現します。これを破壊すれば面クリアになります。

断空我のゲーム評

このダーウィンはMSX2用ですから，当然スムーズな1ドット・スクロールをしているのですが，残念なことに空中物（つまりスプライトのキャラクター）が単色なのです。

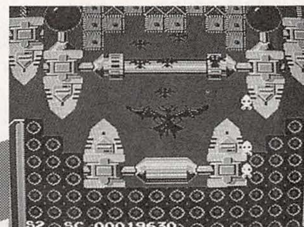
MSX2では，スプライトを2枚重ねることにより3色表示できます（MSXでは2枚重ねても2色)。したがって当然MSX2用のゲームなら，もっとカラフルなキャラクターを表現できるはずです。

たしかに地上のグラフィックは，非常に美しく表示されていますが，これでは片手落ちなのではないでしょうか。

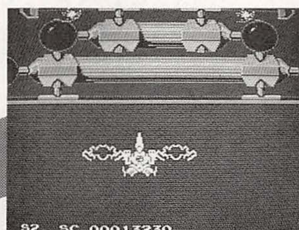
プレイした感じはビデオゲーム版とだいぶ異なっています。MSX2版では新たなBGMが付きましたが，これが，異様に明るいのです。ダーウィンの雰囲気とはちがうんじゃないかなー。また，敵のでてくるのが遅く感じられるのです。別に敵のスピードが遅いというわけでなく，あまり画面中に敵がいないということです。

おわりに

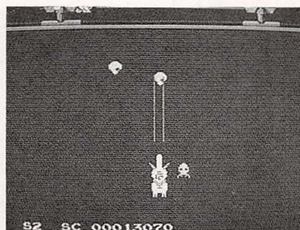
主観的なことをいろいろ書いてしまいましたが，「ダーウィン4078」をパソコンでプレイできるのはMSX2だけなのですから，そういった意味で，貴重なゲームだと思います。



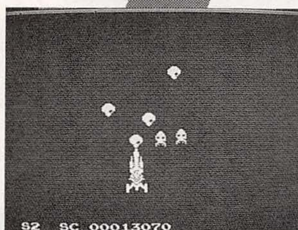
▲ブラックディームは自分の分身をはなち敵を攻撃する最強の機体だ。ブラックディームに突然変異するのは安易で，ディームのとき敵の弾に当たればいいのだ。しかし，もし自然退化するとビスターになってしまう



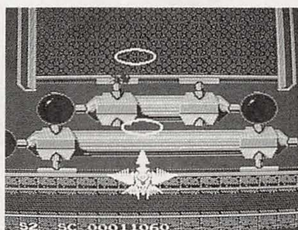
▲シースの進化したのがディームだ



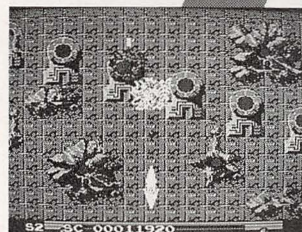
▶マルトゥの進化したのがシース



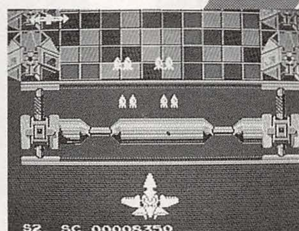
▶ミーサの進化したのがマルトゥ



▶これが通常進化の最後のタイプ「ギャシャルル」だ！ リング状のビームは敵なしといったところ。この弾もシャルルの弾同様，敵に当たると二つに分裂してくれる

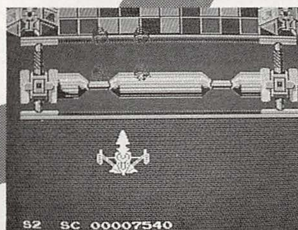


◀ミーサに突然変異するにはクースから自然退化させる

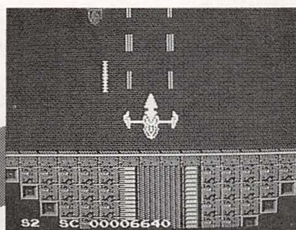


◀ズゴガの弾は4連になっているので，ビシバシ敵をやっつけられるのでーす

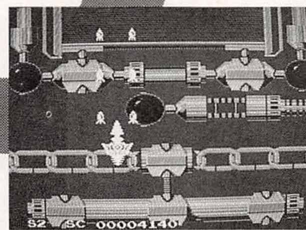
突然変異



▲シャスームは，かなり攻撃力が強いぞ



▲クースはツインの強力なレーザーを発射する



▲ズガウの弾はあまり強くない。しかし誘導できるうえ，連射が可能になっている

ダーウィン4078の問い合わせ先：〒106 東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル パナソフトセンター

セガSC/マークIII 新作ソフト情報コーナー

©セガ・エンタープライゼス
Written by 手塚一郎

先月は休んでしまってゴメンナサイ！読者の中には，このコーナーがなくなってしまったと思い，編集部に電話してきた人もいるらしい。ホントに申しわけありませんでした。

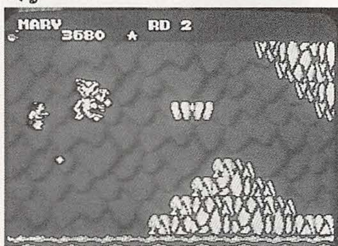
それではまずはじめに新作情報から。マークIIIは「グレートバレーボール」，「スーパーワンダーボーイ」，「ウッディポップ」，「スケ番刑事II」の他に「ロッキー」とか，スコープをかけて画面を立体的に見せるゲームがでるらしい。SCシリーズは「ブラックオニキス」，「コロニスリフト」や「ホームズの事件簿」なども発売が決定された。ファミコンが下火になってきているにもかかわらず，さらにおもしろさをアップしているマークIIIとSC。もう目が離せないゾ！



ダブルターゲット/マークIII　価格5,000円



▲ジェット・エンジンを取れば自由に空中を飛べる



▲各ラウンドの最後にはデカキャラガ……！

王妃シンシアの棺(ひつぎ)がエイリアンに盗まれてしまった。コロニーに乗り込み，棺を取りもどすことのできるのはマリーとエドガーだけである。

マークIIIユーザーのキミ！　あのカルテットがついに移植されたんだ。

ラウンド数は全部で6。2人で協力しながらエイリアンのボスを倒してカギを手に入れて出口（EXIT）へ行こう。

フィールドにはプレイヤーをパワーアップさせてくれるアイテムが落ちている。



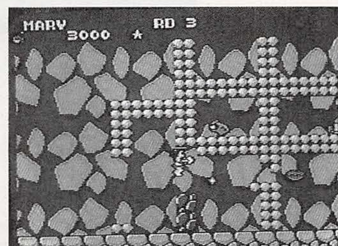
▲ラウンド・クリア♥

エイリアンの動きを止める「ストッパー」や画面上のエイリアンを全滅させる「ばむぶ」，「ジェット・エンジン」，「みすとる」なんていうのもある。これらのアイテムをうまく使っていくのがハイスコアの秘訣だネ。

また，1ラウンドにつき一つずつ「スターパワー」というのが隠されているということも忘れてはいけない。

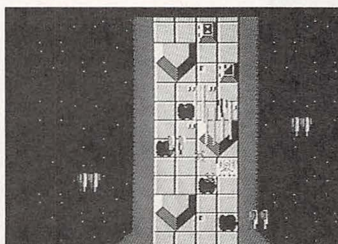
これをすべて集めないと最終面であるラウンド6へは行けないんだ。

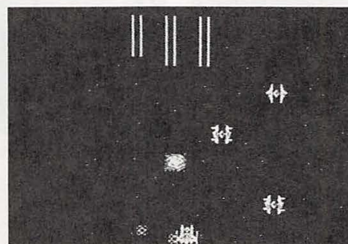
さぁ，ゴールドを貯めてプレイヤーを階級アップさせ，シンシアの棺を取りもどそう！



▲ラウンドが進むとこういう面もでてくるんだ

アストロウォーリアー/マークIII　価格5,000円


▲地上物も弾で破壊できるんだ


▲レーザーをバシバシ撃つと気持ちいいョ！

マークIIIでグラディウスみたいなシューティング・ゲームをプレイしたいなぁ，なんて思っている人も少なくないだろう。

今回発売された「アストロウォーリアー」は，そんな人たちにピッタリのゲームなんだ。

簡単に書いちゃうと「グラディウスみたいなパワーアップするスターフォース」という感じかナ？

オリジナリティという点から言うとペケだけど，アシスター(いわゆるオプション)を装着してレーザーを撃つとやっぱり気持ちいいんだよネ。

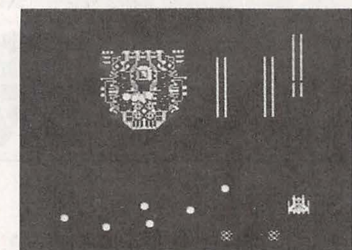
このゲームはアメリカで発売されている

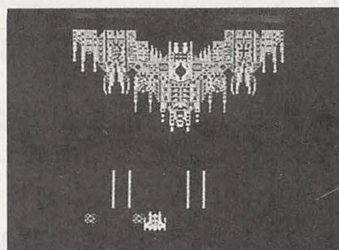
マスターシステム（マークIIIのアメリカでの呼び名）用に作られたらしいけど率直な感想を書いちゃうと少し簡単すぎるんじゃないかナ？

全部で3面しかないのに難易度が低いので，はじめてプレイしたのに3面クリアしちゃったという人がいるくらいだ。

まぁ，2周目になるとむずかしくなっていくんだけど……。

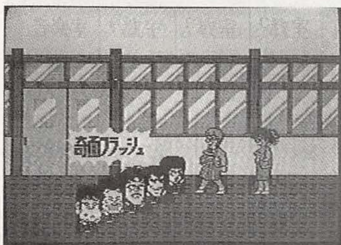
もう少しステージ数を増やして変化を持たせてほしかったなぁー。


▲1面の親玉がコレだ

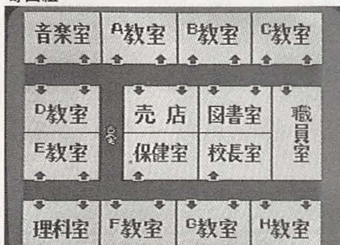

▲最初に手こずるのが2面の親玉なんだ

ハイスクール奇面組/マークIII　価格5,000円

週刊少年ジャンプで連載中のマンガ「ハイスクール奇面組」がついにゲーム化された。



▲唯ちゃんたちに「奇面フラッシュ」をする奇面組

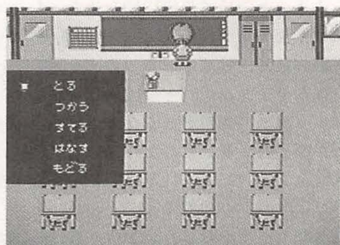


▲全体マップで入る部屋を決めよう

キミは河川　唯という女の子を操作して奇面組のメンバーをつかまえなければならない。

奇面組とは『「個性派の追求」をモットーとしている男子生徒5人組。メンバー全員が非常に個性的な顔立ちをしているだけでなく，性格，頭脳，体質，行動などすべてが個性的，奇想天外，支離滅裂という恐怖(？)の集団』なのである。

キミは学校の中を歩きまわって彼らをつかまえるわけだけど，そこは奇面組のメンバーだ。ただ追いかけたってつかまるわけがない。



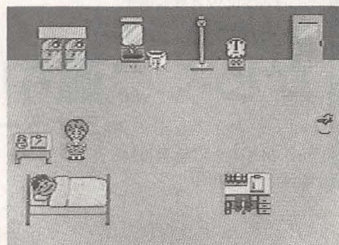
▲ボタンを押してコマンドをセレクト

各教室にはいろいろなアイテムがあるので，それらをうまく使わないとダメなんだ。

彼らがどんな特徴を持っているかをよく考えてみると，どのアイテムが役に立ちそうかわかるでしょ？

たとえば「大間　仁」は寝ることと食べることが趣味だから，何か食べ物を持っていれば……などなど。

マークIII初のアドベンチャー・ゲームってところだネ。これからもドンドンこういうタイプのゲームをだしてほしいと思う。


▲大間　仁が寝ているのを発見

コンティニュー・ゲームもできるので誰でも楽しく遊べることを保証しよう。できればパスワードで続きをプレイできるようにしてほしかったというのはゼイタク？

ザ・キャッスル/SCシリーズ　価格5,000円

「ザ・キャッスル」といえばパソコンのパズルゲームとして有名な作品だネ。

これはSCシリーズ用（もちろんマークIIIでも遊べる）のソフトだけど，非常にデキのいいゲームに仕上がっている。

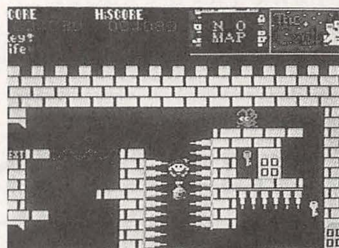
マークIIIユーザーの中にはSCシリーズのソフトを低く評価する人もいるようだけど，これを見たら驚くんじゃないかナ？

色やグラフィックはマークIIIに比べると多少見劣りするものの，動きなんかはとってもよくできている。

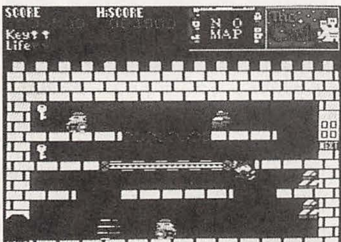
ストーリーは100もの部屋があるグロッケン城にとらわれているマルガリータ姫を助けだすというもの。

ところが，部屋のつながりは迷路のようになっている上に，魔王の手下や仕掛けがいっぱい。

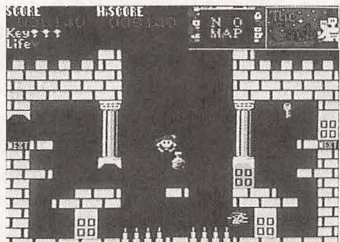
レンガや壺(つぼ)をうまく使って敵をやっつけたり，足場を作ったりなどのパズル的要素にリアルタイム・ゲームの楽しさがミックスされており，実にいいゲームになっている。



▲トゲとトゲの間にある薬を取るっ！



▲真ん中のベルト・コンベアをうまく利用しよう



▲炎をかわして進め



▲十字架は取ると200点だ

SC/マークIIIの問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田1-2-12
セガ・エンタープライゼス「マイコンBASICマガジン」係

N・E・W・S・O・F・T・I・N・F・O・R・M・A・T・I・O・N・S

パソコンソフト新作情報

メルヘンタッチのアクションRPG

エスパードリーム
ーコナミー

for ファミリーコンピュータ(ディスク)
価格：2,980円

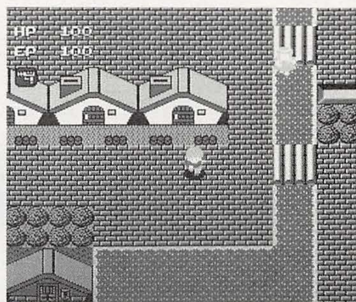
ファミコンに，パソコンに，意欲的なペースで新作を発売しているコナミからまたまたファミリーコンピュータ用(ディスク)のエスパードリームが発売されます。

エスパードリームは，超能力を持つ主人公が，メルヘンタッチの大冒険をくりひろげる本格RPG（ロールプレイング・ゲーム）なのです。

舞台は，美しく神秘にあふれる世界。しかし邪悪で醜（みにく）いナルシス族が，この世界の五つの国を支配し，さらには小さくても平和にくらす五つの村まで手中に納めようと，ある村の村長の娘アリスをさらったことからゲームがはじまるのです。そして，このアリスを救えるのは「時間と宇宙を超えた世界に存在するという，超能力を持った少年」。その少年を演じるのがキミです。

そして，もう1人の冒険のパートナーがアリスの妹ロッティ。キミはロッティとともに不思議議の世界へ行き，ナルシス族を倒してアリスを救うのです。

ゲームは五つのワールドと五つの村から成り，村でアイテムを買ったり，村人から冒険に役立つヒントを聞きながらワープカプセルを手に入れます。するとつぎのワールドにワープし，また冒険を続けます。もちろんキミはエスパーだから超能力を使えるので，この超能力とアイテムをうまく使って無事アリスを助けだしてください。



▲コナミの本格RPG「エスパードリーム」無事にアリスを救いだせるかな？

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3－25 住友神保町ビル コナミ㈱広報宣伝課

いよいよMSX2に登場！
ゴエモンの世直し道中

がんばれゴエモン！ からくり道中
ーコナミー

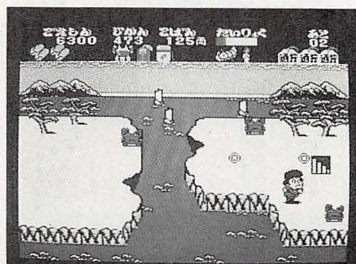
for MSX2(1M ROM)
価格：5,800円

ビデオゲームで登場し，ファミコン，ボードゲームにと，大活躍のゴエモンくんがいよいよMSX2に登場します。

ゴエモンといえば，江戸時代の大泥棒。悪大名から小判を盗み，貧しい庶民にばらまいたという話は，本当かウソか知らないが有名な話。ところが，このゴエモンくん，それだけじゃ庶民の暮らし楽にならずと，江戸の大将軍にこの世の改革を進言しようと世直しの旅にでかけた。

1人いきまいて出雲の国を旅立ったゴエモンくんですが，江戸までの道のりは遠い。丹波，摂津，近江など六つの国を通らなければなりませんが，その国はさらに五つの村から成り，各村を通るためには三つの通行手形まで必要。そして各国の城で殿様に世直しを進言しつつ江戸までたどり着かなければならないのです。

群がる追手やおじゃまを切りぬけるには，トレードマークのキセルだけでは心細い。そこで，諸国の店で武器を買ったり，地下通路や3次元迷路でアイテムを見つけたりしてパワーアップしていかなければ，とうてい江戸までたどり着けません。さて，キミがふんするゴエモンくんは，無事に将軍様に世直し進言できますかな？ ところで，このソフトはキーワード方式によるコンティニュー・プレイが可能です。キングコング2で泣かされたMSX2ユーザーも多いと思いますが，コナミさん，これからもコンティニュー機能は付けてくださいね。


▲世直しに余念がないゴエモンくん。今度はMSX2に登場だ！

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3－25 住友神保町ビル コナミ㈱広報宣伝課

ルーカス・フィルムの第2弾登場！

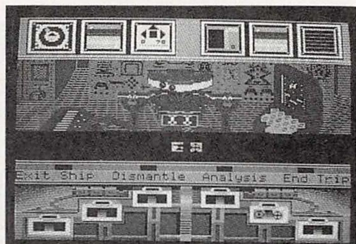
コロニスリフト
ーポニカー

for MSX2(2MROM)
価格：6,800円

ポニカから，アイドロンに続いてルーカス・フィルム・ゲームの第2弾「コロニスリフト」が4月5日にMSX2用で発売されます。ルーカス・フィルムは，あのスターウォーズやアメリカングラフティ（ちょっと古いかな）などを制作したジョージ・ルーカス率いるソフト開発グループ。アメリカではコモドール版に数々のヒット作を送りだしてきました。

このコロニスリフトは，第1弾のアイドロンと同様3D画面で，RPG的要素もちょっぴり加味されたSFアクション・アドベンチャーに仕上がっています。

70万年前に宇宙を統治していた伝説の惑星コロニスで，先住民の科学技術を伝える古代遺跡をつぎつぎに発見し，70面にあるコロニス先住民の防衛システムの中枢基地を破壊し，惑星コロニスを手中に収めるのが目的です。古代遺跡には有効なアイテムもあるので，自分の装備をパワーアップさせながら進んでいくのですが，この広大なSF世界を征服するのはなかなかたいへんですよ。また，このコロニスリフトはPC－8801mkⅡSR用にも移植される計画ですので，楽しみにしていてください。



▲ポニカのルーカス・フィルム・ゲームの第2弾はコロニスリフト

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3階 ㈱ポニーPONYCA事業部「マイコンBASICマガジン」係

オバオバがキミのMSX上で飛びまわる

ファンタジーゾーン

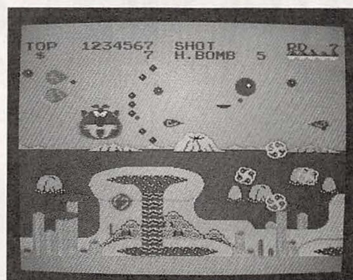
ーポニカー

for MSX
価格：5,500円

MSXユーザーのみなさん，お待たせしました。あのファンタジーゾーンが，MSX用でポニカから発売されます。ゲーム内容やストーリーは，オリジナル・ビデオゲームやセガ・マークⅢ用で紹介してきましたから，ベーマガ読者なら知ってますよね。

さて，MSX版の仕上がりはいかに!? MSXですから当然ハード上の制約があり，スクロールの問題や背景，キャラの色などオリジナルに肉迫！というわけにはいきませんが，オリジナルのストーリーを壊すことなく，ラウンド構成や敵キャラ，親玉なども移植されています。

パーツ・ショップも当然，ビッグ・ウィングやジェット・エンジン，ワイドビームなどオリジナルそのまま。しかし，ターボ・エンジンを装着したときの高速スクロールをどのように処理しているのでしょう。欲を言えば，ハードウエア・スクロールと多色機能を生かしたMSX2に移植してほしかったなぁ，なんて思ったりして…。ともかくも，MSXでファンタジーゾーンがプレイできるのですから，お小づかいを貯めて楽しみに待っていましょう．発売は3月21日の予定です。



▲キミのMSXでオパオパが飛びまわる。期待しようネ！

問い合わせ先：〶102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3階 ㈱ポニーPONYCA事業部「マイコンBASICマガジン」係

会話形式ですすむアクション・ゲーム!?

ロー・オブ・ザ・ウエスト

ーポニカー

for PC-8801,PC-9801
価格：6,800円

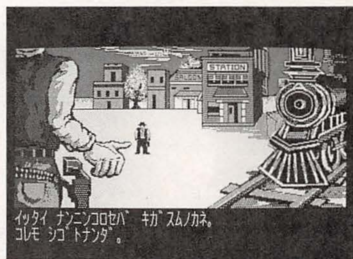
みんなは，アメリカのACCOLADE（アコレイド）社というのを聞いたことあるかな？　ピットフォールなどで有名なACTIVISION（アクティビジョン）にいた人たちが作った会社なのですが，そのアコレイド社のロー・オブ・ザ・ウエスト（アップル，コモドール版）がPC−98と88に移植されて発売されるのです。

さて，このロー・オブ・ザ・ウエストってどんなゲームかというと，主人公は西部の荒野で法を守る保安官。画面には，善良な市民から無法者まで，入れ替わり立ち替わり登場し保安官に話しかけるところからゲームがはじまります。そして，あなた（保安官）のリアクションによって，相手はピストルをすばやく抜いたり，去ると見せかけて振り向きざまに撃ったりとさまざまな行動をとります。

これをくり返しながら，とりあえず日没まで生きのびるのがゲームの目的ですが，うまく最後まで生きのびても，善良な市民を殺してしまえば得点が低くなるなど，途中のリアクションがゲームの決め手となります。

どうです。日本のゲームにはないスタイルだと思いませんか？　たまには，かわったゲームで遊ぶのもおもしろいんじゃないかな？

★　★



▲日本にはないスタイルのゲーム「ロー・オブ・ザ・ウエスト」

問い合わせ先：〶102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3階 ㈱ポニーPONYCA事業部「マイコンBASICマガジン」係

待望のX1版がいよいよ登場！

ドラゴンバスター

ーDEMPAマイコンソフトー

for X1シリーズ
価格：未定(5インチFD版)

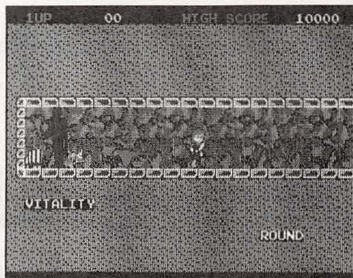
『ローレンス王家の第二王女，16才のセリア姫は，ドラゴンに連れ去られてしまいました。セリアに想いを寄せつつも，国をはなれていたクロービスは，王国の危機と愛する姫を救うために，戦いへの旅立ちをしたのです』

ロマンチックな恋物語りと，マニアックでファンタジーっぽいキャラクター設定に人気の高い，ビデオゲームの名作「ドラゴンバスター」が，1月にファミコン版で発売され，大好評を博しています。引き続き3月下旬にはDEMPAマイコンソフトから，X1版が発売されることになりました。

スクロールはあるし，キャラクターは多いし，動きはダイナミックだし……と，プログラマー泣かせの内容のゲームではありますが，テストプレイした試作バージョンは，十分ドラゴンバスターしています。

例によって，こだわりのDEMPAらしく，ゲーム内容は，かなりオリジナルのビデオゲーム版に近く，登場キャラもスティングレイやクローラー，アイフルといったファミコン版では省かれたものも含まれています。もちろん垂直斬り，カブト割りといったワザも使えますので，十分に楽しめる作品にしあがるでしょう。

なお，他機種への移植もすんでいるとのことですが，現時点ではっきり言えるのはX68000版とのことです。それから，X68000用のソフトは，あの「ゼビウス」が第一弾で発売されるそうで，「内容はオリジナルのビデオゲームをしのぐ大力作です」との話してした。88版もだしてほしいよ！



▲ドラゴンバスターのプレイ画面。X1ユーザー喜べっ！

問い合わせ先：〶141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版販売部



©セガ・エンタープライゼス

Magical Sound Shower

A

4 time Repeat

1st time only

B

6

6

6

𝄋(DS time Repeatあり)

C

D

to Φ

E

F

8va

(8va)

1.

G

6 6 6 3

3

H

8va

(8va)

(8va) 6 3 I 3 3 3 3 3 3 3

8va 3 3 3 3

(8va) 6

(8va) J 3 3 3 3

(8va)
3
6
2.
to F
D.S. to C
Coda
4 time Repeat & F.O.



Ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

13日の沐曜日（もくようび）

BEFORE VALENTINE!

by　つんさん

STORY

2月14日。誰もが心をはずませ，胸をおどらせる日。人は，この日をこえると必ず何かを得るのである。誰かが言った。“それは占いだ”。またある人は，“それは運命だ”とも言った。そう1年に1度のNICE DAY!その日を目前に，君の心は宙を舞う!

遊びかたの特徴

13日が終わると，アルファベットがでるので，それを覚えて★マークへ行ってください（第2部になります)。ここでは，そのアルファベットのあとの➡で進んでください。

第1部

1　今日は2月13日木曜日。高い空からふりそそぐ朝日は，サザンカの葉から落ちる朝露をスローモーションに映しだしていた。➡2

2　ピポポッピポポッ，目覚まし時計が鳴った。最近寝不足の君は………。
　シャキッと起きる➡4
　また少し寝る➡3

3　ぐっすり眠った君は遅刻寸前だった。➡5

4　まだ早いが君は登校した。➡11

5　走った君は女の子にぶつかってしまった。
　あやまる➡13
　起こしてあげる➡10

6　君は元気を取りもどし帰宅した。➡123

7　「いって〜」。君は平手打ちをくらってしまった。➡68

8　なんとか遅刻はまぬがれた。➡12

9　彼女は楽しそうだった。➡16

10　彼女は指にケガをしていた。
　ハンカチで手当てをする➡59
　そっと血をなめる➡7

11　ジョギングをしている女の子がいた。
　あいさつをする➡19
　素通りする➡23

12　しかし，あわてていたので教科書を忘れてしまった。
　となりの女の子に見せてもらう➡15
　教科書なしでガンバル➡25

13　「気にしないで」。彼女は去った。➡8

14　「なんだい?」。「ほら，ゴハン粒がついてるわよ」。「あっ急いで来たから」。「フフッへーんな人」。2人の会話は続いた。➡9

15　やさしい彼女は喜んで見せてくれた。➡36

16　さあ昼休み。
　弁当を食べる➡145
　なんとなく早退する➡147

17　「もう帰りましょ」。「ねえ，君が連れてきてくれたんでしょ?」「はいはい，帰るわよ」。「う，うん」ごまかされてしまった。が，2人はいっしょに帰ったのだった。➡M

18　「いや，悪いから」。「いいのよ，遠りょしないで」。➡30

19　「おはよう」。「へえ，もう登校してるの?」。「それじゃ」。「うん，またね」。君はなんだかウキウキ気分。➡24

20　どうやら彼女は誤解してしまったらしい。➡96

21　「ところで君は何のクラブだっけ?」「家庭科クラブよ。今，編み物やってるの」。➡70

22　「ねえ宿題の確認しようよ」。「わっ，そんなこと言って，私の写すんでしょ。ずるいなー」。➡20

23　ところが彼女からあいさつしてきた。「おはよー」。➡19

24　クラスには君のとなりの女の子しかいなかった。
　見る➡65　　話す➡69

25　そんな君を見たとなりの女の子は，声をかけてくれた。
　見せてもらう➡15
　断る➡18

26　ドン!するとまた誰かにぶつかってしまった。➡29

27　結局，放課後となり，君は帰宅した。➡123

28　気がつくと，そこは医務室だった。
　話す➡35　　見る➡151

29　よく見ると今朝の子だった。
　水を飲む➡34
　あやまる➡37

30　2人はいっしょに勉強した。➡31

31　彼女が君をじ〜と見ている。
　話す➡14
　ほほえむ➡33

32　「ほんと?どれくらい?」「もう放課後?よ」。「あれ，じゃ君はなんでここにいるの?」➡17

33　彼女は赤くなって目をそむけた。気があるのかな?➡39

34　ゴク，ゴク，「プハーッ。助かった。やれやれ」。「なによ!またあなたじゃない，もおー」。
　あやまる➡40
　立ち去る➡27

35　「大丈夫?ず〜っと気絶してたのよ」。➡32

36　さあ昼休みだ。
　外へ行く➡51
　弁当を食べる➡38

37　「あ，ごめん」。「キャッまたあなた!?プッおかしな人ねー」。そんな言葉を聞きながら君はのどがつまり，気絶した。➡28

38　急いで食べたらのどにつかえた。君は水飲み場へ走った。➡26

39　「キャハハ」突然，彼女は笑いだした。「ほらっゴハン粒がついてるでしょ」。君は恥をかいてしまった。➡36

40　「ごめん，ごめん」。「まったく，失礼しちゃうわね」。彼女は怒って行ってしまった。➡27

41　途中で今朝の子に会った。「あの，朝はごめん」「えっ別に…」。2人はいっしょに帰ったのだった。➡L

42　「ありがと，ありがと」。どうやら君は感謝されているらしいが。
　話す➡50
　立ち去る➡46

43　「気にしないほうがいいよ」。「でも全然わからなくて」。優しい君は，やっぱり教えてあげることにした。➡45

44　光陰(こういん)矢の如(ごと)し，あっという間に下校時刻となった。キー・ホルダーをぶらさげて君は帰った。➡D

45　「じゃあ，いっしょにやろうか」。「ほんとに，うれしい」。2人は放課後に，仲良く勉強した。➡47

46　光陰(こういん)矢の如(ごと)し，あっという間に下校時刻となった。さっきのことを考えながら君は帰った。➡41

47　そして2人はいっしょに帰ったのだった。➡B

《遊びかた》　1から169の行番があります。それぞれ今のあなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあります。それを，あなたの考えで選び,「➡」マークの行番号へ行きます。なお，このゲームにはゲーム・オーバーはありません。

48 授業がはじまった。➡90

49 トボトボと歩いていると君は光る物を見つけた。
拾う➡56　　ふみつける➡60

50 おまけに遅刻までしてしまった。➡144

51 校庭を歩いていると，突然ボールが飛んできた。
よける➡55　　当たる➡53

52 それをポケットにしまった。➡44

53 バチーン！「うぎゃ〜」。君は倒れた。「わりいわりい」。男子の声だ。が，当たりどころが悪くて君は気絶した。➡76

54 「これ，あげるよ」。「えっ？」「忘れたんでしょ，お弁当」。「ちょっと，私，忘れ物なんかしないわよ」。君のはやとちりだったのだ。彼女は怒ってしまった。➡49

55 君の鈍さではよけられるわけがない。➡53

56 これは壊れたキー・ホルダーだった。➡52

57 席に着くと，となりの子がうつむいている。➡58

58 どうやら弁当を忘れたらしい。
弁当をわける➡54
知らないふり➡62

59 「どうも，ありがとう」。彼女のほほが，少し赤くなった。➡63

60 突然「ああ！それ私の」。さっきのとなりの女の子だ。それはキー・ホルダーだったが…。➡64

61 君はめずらしく勉強していた。
教える➡45
はげます➡43

62 すると「今度のテスト，どーしよう」。と彼女。あやうくはやとちりをするところだった。➡61

63 それから何ごともなく昼休み。
外へ行く➡78
弁当を食べる➡57

64 君はしぶしぶそれを拾って渡した。➡71

65 彼女は君を見て驚いている。➡24

66 まだまだみんな来ない。
話す➡72
ひとりで宿題の確認➡87
いっしょに宿題の確認➡22

67 「その問題ならこうやるんだよ」。「わあどうもありがとう」。君は感謝されて有頂天(うちょうてん)。➡48

68 「これ壊れちゃってたの……」。「ふ〜ん」。「あっ，そんなことより，今度のテストわかる？」。➡61

69 「やあ，おはよう」。「へえ，今日は早いのね」。➡66

70 「何か編んであげようか？」
マフラー➡105
ぼうし➡98

71 「あっ，直ってるわ」君はわけがわからない。➡42

72 「いつも早いのかい？」「ええ，朝は気持ちがいいから」。➡100

73 「いっしょに帰ろう」。「ほんと…」。13日の夕日はいつになく赤かった。➡I

74 「あら，宿題!?私わからないところがあったの」。
教える➡67
無視する➡135

75 再び目を覚ますと彼女はいなかった。➡80

76 目を覚ますと，そこは自分の家だった。誰かに送られたらしい。➡123

77 「グ〜〜〜〜〜〜〜」。➡75

78 あっ女の子が不良にからまれている。
助ける➡84
素通りする➡82

79 「それじゃ…」。彼女は何も言わず君を見送った。➡F

80 そのかわり今朝の子がいた。
話す➡86
帰る➡81

81 「あの…」。
いっしょに帰る➡73
ひとりで帰る➡79

82 しかし優しい君はそんなことはできなかった。➡84

83 「大丈夫ですか？どうもありがとうございました」。彼女だった。
話す➡88
眠る➡77

84 追い払うことはできたが君はコテンパンにやられた。➡85

85 気がつくとそこは医務室だった。➡83

86 「あれ？どうして君が…」。「先生に聞いたのよ…」。➡81

87 「………」。君は黙々とはじめた。➡74

88 「いやあ，あっ，いたいっ」。「あの，なんと言っていいか。その…」。よく見ると下級生だった。➡93

89 君がまっ赤になったのを見た彼女は，「本当に，ありがとうございました」。と話って君の手をにぎった。君はただボウ然……。➡94

90 彼女が指された。君の教えた問題だ。➡104

91 話そうとすると「家，朝会ったあたりでしょ。送っていってあげる」と彼女。君，ついてるなあ。➡101

92 君は大事を取って早退した。➡A

93 彼女は大きな目で君を見つめた。
てれる➡89
見つめる➡95

94 君は大事を取って早退した。➡A

95 君が見つめ返すと彼女は舌をちょっとだして去って行った。➡92

96 そんな調子であっという間に昼休み。
外へ行く➡131
弁当を食べる➡115

97 「ごめん，ほんとに…」。「まったく，今回は許してあげるけど。しっかりしてよ」。➡96

98 「ぼうしだったら，編みかけのがあるからすぐできるわよ」。会話は予想外の展開をみせたのだった。➡103

99 こっちを見て何か言いたそうだ。➡104

100 「あのさぁ…」。
冬の話➡108
クラブの話➡21

101 君は彼女に助けられながら帰った。➡J

102 なんだ，かんだで昼休み。君は早起きのせいか，眠たいので窓をあけた。➡134

103 君がうかれていたら，あっという間に昼休み。君は前にもましてボケーっとしている。➡132

104 うわぁ〜。君の答えはまちがっていた。おかげで彼女は立たされている。
見る➡99　　話す➡97

105 「マフラーだったら編みかけのがあるからすぐできるわよ」。会話は予想外の展開をみせたのだった。➡107

106 「プッあなたってキザねえ。そういう言葉は人を選びなさいよ。もう，ガラじゃないわ」。➡110

107 あまりのうれしさに君は失神してしまった。➡112

108 「あのさ，冬ってどう思う？」「え？」「幻想を色どる雪の結晶。一面の銀世界。すいこまれそうな空。ファンタスティックなもやがかりの朝。どれも素晴らしいよ」➡106

109 あれよあれよでもう下校時刻。
帰る➡113
居残る➡119

110 「そうかな」。「へ〜〜んな人ね」。彼女の性格には合わなかったらしい。➡102

111 あたりはまっ暗だ。➡119

112 気がつくとそこは医務室。おまけにもう夕方だ。早起きのせいで頭が，ガンガンする。➡120

113 「ん〜〜」。早起きのせいで頭がクラクラする。
休む➡6
めげずに帰る➡118

114 「あっ直ったみたいだ。ありがとう」。
見る➡138
話す➡100

115 「なかなかおいしいな，うん」。君は大黒(だいこく)様のようだった。➡109

116 「キャッ大丈夫？」。「う〜〜」。その子は今朝のジョギングの子だった。
見る➡124　　話す➡91

117 「あっ，さっきのこと，考えてるの？」「ちがうよ」。「じゃ薬飲んで」。彼女は優しかった。➡114

118 「う〜〜」。足がフラフラする。ドン！誰かにぶつかった。
見る➡125　　話す➡130

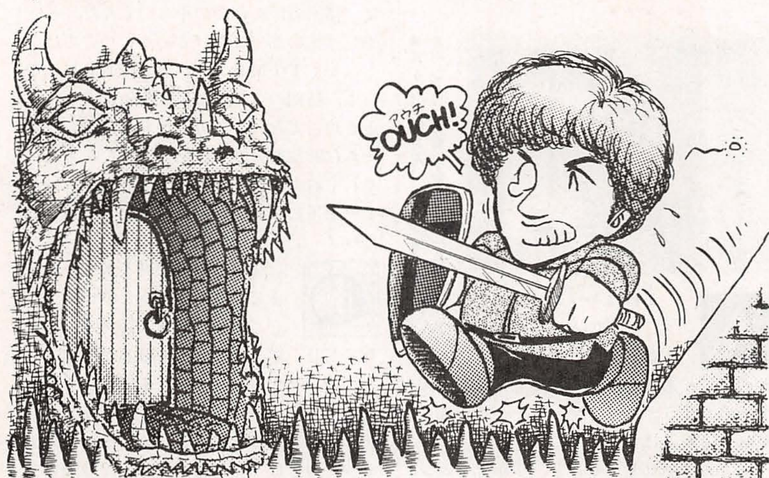
119 早起きのせいか，君はいつの間にか眠ってしまっていた。
見る➡111
帰る➡123
120 君は医務室をでたが，フラフラするので壁に頭をぶつけた。ガン！➡116
121 でもきれいに食べてしまっていた。➡62
122 「う～」。「どうしたの？」となりの子が言った。「薬なら持ってるわよ。頭痛でしょ？」
もらう➡114
断る➡117
123 13日の夜はふけた。➡G
124 彼女はクラブで残っていたみたいだ。➡116
125 今朝のジョギングの子だった。➡118
126 すると外から「すみませ～ん」と女の子の声がする。➡141
127 クラスにもどった。
席につく➡122
窓ぎわにいく➡134
128 「どうもありがとね。これ，大切な物なの。あらここ汚れてるわ」と言って君のほおをそのハンカチでふいてくれた。➡137
129 その後，放課後がやってきて君は下校した。➡123
130 「あっ君は」。「あら今朝の…大丈夫？家，朝会ったあたりでしょ。送っていってあげるわ」。彼女はとても優しかった。➡139
131 校庭を歩いていると頭がガンガンしてきた。君はクラスへもどった。➡127
132 そういうときは，時のたつのが超特急。もう下校時刻だ。➡136
133 「そんな……」その上級生は泣きだしてしまった。君は最低なやつだ。➡129
134 サァー。冷たい風が心地よい。「あれ？なんだ。」何か飛んできた。
見る➡152
とる➡126
135 「なによ！」彼女は腹を立てたみたいだ。
やっぱり教える➡67
無視し続ける➡142
136 君はぼうしのことを考えながら帰宅した。➡C
137 うかれた君にとって，時のたつのは早かった。➡143
138 彼女はうれしそう。➡144
139 朝，早起きしてよかったなあ。と君は心の中でつぶやいていた。➡149
140 すると，となりの子に「帰っちゃうの，だらしないわね」と言われた。➡150
141 「それ私のなの」。上級生らしかった。
返す➡128
返さない➡133
142 君はがんばって無視し続けた。➡119
143 「ふいてもらっちゃった」。と口もとをゆるめながら君は帰宅した。➡H
144 ふてくされた君は授業もそっちのけで寝てしまった。➡146
145 「うん，おいしい」。ふと，横を見ると，さっきまでの陽気な彼女がうつむいている。➡148
146 目を覚ますとあたりはまっ暗。「あーよく寝た。」君は帰宅した。哀愁（あいしゅう）を連れて…。➡123
147 君は迷った。　本当に帰る➡140
弁当を食べる➡145
148 どうやら弁当を忘れたらしい。
弁当をわける➡121
知らないふり➡62
149 2人はいっしょに帰ったのだった。➡K
150 しかし君は帰ってしまった。➡123
151 彼女がいた。➡28
152 きれいなハンカチだった。➡134

第2部

★さあ，やって来たSaint Valentine's Day（聖バレンタイン・デー）。「ん～と，もとはカトリックの祝日で2月14日なんだよな。それで恋人は贈り物を交換するんだっけかな。そのとき，女性は愛の告白ができるんだったな。でもチョコは，なかったんだぞ。まあ，とにかくいい日だ」なんて考えながら君は登校していた。
A➡155　B➡153　C➡161　D➡153
E➡162　F➡155　G➡159　H➡158
I➡155　J➡157　K➡157　L➡156
M➡160（よくアルファベットを覚えておく）
153 少したつと，「あの，きのうはどうも。これお礼よ。」ぶつかった子だ。「わぁチョコ。でも，こっちが悪いのに」「いえ，ハンカチ汚しちゃったしね。じゃね」いいことをするとついてくるんだなあ，と，君は思った。
A➡169　B➡156　D➡169　E➡169
L➡169
154 すると「ほらってできたわよ」。となりの席の子がいきなりマフラーを君の首にかけた。「わあ！ありがとう」。「それと，これ」。彼女は自分の首にもマフラーをかけて君にチョコを渡したした。「私の気持ちよ」。このやろう両手の花じゃないかにくいね。➡169
155 「あっ，あれはきのうの下級生だ」。彼女は見知らぬ男子にプレゼントしていた。
A➡153　I➡163　F➡163
156 歩いていると，「おはよー，キー・ホルダーのお礼よ。はい」。となりの席の子だ。「あ！チョコ。やった」。「へへっ，じゃね」。
B➡167　L➡153
157 「おっはよ」。ジョギングの子だ。「きのうは悪かったね」。「それより，これ受け取って」。「あ！チョコ」。「なんかほっとけないのよね。一目惚（ひとめぼ）れかしら」。「え～！」「フフッ，じゃね」。君はうれしはずかしまっ赤になってしまった。　J➡154　K➡169
158 「あっ君だよね」。ハンカチを取ってあげた上級生だ。「これ，きのうのお礼よ，もらってちょうだい」。「わあ！チョコ。いいんですか？」いいことはするもんだな。うん。➡169
159 ふとまわりを見るとあちこちでいかにもバレンタインという光景が見られた。「ぼくには来ないのかなぁ？」さあ，自分の胸に聞いてくれ。➡168
160 すると「おはよ」。2度もぶつかった子だ。「きのうは，ほんと，ごめん」。「あ，それでね，考えたんだけど，これは運命の出会いというものじゃないかしら」。「は？」「だから，これ…」。「わわ！チョコ。なんで？」彼女は君の腕をとって言った。「もう鈍いわねえ」。「ん～？」「まっいいか」。君はチョコをながめた。「ああ！」➡169
161 「ほらっ，できたわよぼうし」。となりの席の子だ。「わあ！ありがとう」。「それじゃ私，急ぐから」。「え？」彼女は行ってしまった。➡165
162 「先輩，おはようございます」。「ん？」きのう助けた下級生だ。「きのうはほんとに…それで，その…あのときの先輩を思っていたらですね…んと，これもらってください！」「はっはい」。「わぁよかった」。君は，思わずチョコを受け取った。➡153
163 歩いていると，ぶつかった子がいた。「あっおはよう」。「えっ？あ，おはよ…」。「どうしたの？」F➡164　I➡166
164 「これ読んで」。君はチョコでなく紙きれをもらった。“いっしょに帰らなかったのは彼女がいたからだったら，私に声をかけないで”と書いてあった。誤解しているようだ。「なんてこったい」。➡168
165 歩いているとジョギングの子がいた。「おはよう」。「あら，おはよ。今ちょっと急ぐから」。彼女は行ってしまった。➡168
166 「やっぱり，渡すね。はい，これ」。「わぁ！チョコ」。「なんか，あなたのこと，気に入っちゃったみたい」。「え～」。「じゃね」。「うれ～やたーっやたーっ」。➡169
167 「あっそうそう」。彼がもどって来た。「このカード忘れてたわ，はい」。「あっありがと」。「それじゃね」。それには“私の王子様”と書かれていた。君はもう，まっ赤っ赤。➡169
168 君はむなしさの感情の渦にのまれていた。なんともせつないバレンタインだった。
THE END
169 君は“うれしいな”という気持ちを満満（まんまん）とさせて，ほんのり甘いチョコレートをかみしめたのだった。
ごくろうさまでした……。
THE END

山下 章の レスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

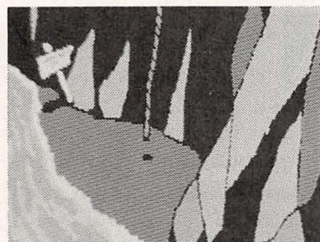
Hello！　1か月の間，みんな元気にしてたかな？　早いものでこのレス・アベも今月で満2周年，チャレ・アベはすでに4年目に突入しているんだよね。ベーマガの最長不倒連載ってとこかな。編集長に打ち切られることなくここまで続けてこられたのも，ホントに読者のみなさんの応援のおかげ。うれしさとともに，ますますおもしろいページを作らなきゃ，なんてプレッシャーを感じてる今日この頃だ。それでは，今月もレスキュー！AVG&RPG，いってみよう！

AVG編

Q　ボクは『カサブランカに愛を』を作ったシンキングラビットの武尊オリジナル・ソフト『マデリーン』をプレイしています。先生はもうプレイしましたか？　今，ロープを小屋で取ったあと，切りかぶに結んで下に降りたところで迷っています。何をすれば良いのでしょう？　せっかく3,200円もだしても，遊べなければ話になりません。どうか……お願いします。

P.S.風邪をひかないように気をつけてください。

〔愛知県海部郡・渡辺慎吾？才〕



◀この川の水を飲むと，お腹をこわしちゃうヨ！

A　今月の一発目は，シンキングラビットの『マデリーン』。まあ，先月号のチャレ・アベでちょこっと紹介したからには，もちろんボクは最後までプレイしているヨ。

このゲームの率直な感想を言わせてもらうと，ひさびさにAVGらしいAVGに出会ったような気がした。名作『ウィザード&プリンセス』をモデルにしたというだけあって，純粋に冒険できちゃうところがいい。謎はちょっぴりむずかしいけど，武尊オリジナルにしておくのがもったいない作品だ。

それではさっそく，このすばらしい作品をプレイできる幸せ者の渡辺クンの質問にお答えすると，はっきり言って，このゲームははじめのうちがすごくむずかしい。とりあえず森の中を歩き回って，オノと水筒を見つけなくちゃいけないし，あることを経験しておかなければいけないからだ。ところが，この森というのがクセモノで，なんと同じ画面が4次元のつながりかたをしていて，物を置くこともできないという地獄のような場所なんだ。森の中は全部で16場面。偶然にたよってでも，とにかくクリアするしかないゾ。

Q　はじめまして，山下先生。ボクはX1で『太陽の神殿』をプレイしているのですが，カラコルの中で何をしたらいいのかわかりません。先生の本『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』には，「キミはこの場面に一筋の光明を見いだすことができるだろうか？」と書いてありましたが，ボクはその光明を見いだすことができなかったのです。銀の玉を置いたまでは良かったのですが，銀の玉はボクの期待とはうらはらに光ってくれません。どーか山下先生，ヒントを教えてくださいっ!!

〔富山県黒部市・島崎　丞15才〕

A　この場面が『太陽の神殿』の中でもっとも質問が多いところ。たしかに「一筋の光明」を見られればクリアできるんだけど，それまでがむずかしい。

まず基本的には，何かを置くという考えで正解。だけど，置いただけではダメで，何らかの外的刺激（言いかたがむずかしかったかな？）をあたえてあげなくちゃいけないんだ。具体的に言うと，壊れてしまっているアレを修理してから使えばいいんだけど……。この場面と「千柱の間」は，じつに密接な関係があるんだヨ。

そうそう，『太陽の神殿』と言えば，日本ファルコムの宮本さんからボクのところへ年賀状が届いたんだ。それによると，「今年もハイレベルなAVGをどんどん作っていきたい」とのこと。

『アステカⅢ』か，はたまたまったくちがう作品なのか，みんな，期待して待ってようぜっ！

Q　山下先生，こんにちは。ボクは今，PC88FHで『めぞん一刻』をPLAYしているのですが，どうしてもスーパーで5,000円の招き猫が買えません。所持金は多くても，せいぜい4,580円。どうすれば5,000円もたまるのですか？　もしかしたら，スーパーで「ツケ」ができるのかとも思いましたが，コマンドにそんなものはないし……。山下先生，お願いです。教えてください。

〔石川県河北郡・PC－88X1 12才〕


フムフム，さっそく『めぞん一刻』の質問がきたってわけか。しかも，誰もが1度は悩むと言われている招き猫のところ。これはなかなかポイント高いゾ。この謎については今月号のチャレ・アベで解説しきれなかったので，ここでちょっぴりフォローしておこう。

とにかく「見る」ってコマンドを駆使すること，これが重要だね。本やレコードのように大学の生協以外ではまず安くならない品物ならいざ知らず，招き猫ぐらいならなんとかなってくれるもんだ。そして，手に入れた招き猫を欲しがっている人にあげれば……。キミにはわかるかな？


こんにちは，山下大∞（大の無限大乗）先生。ボクは現在，88MRでアスキーの『アリオン』を解いているのですが，そこでひとつ！
今までこのコーナーや友人に手伝ってもらい，城の中のガイアを倒したところまで行ったのですが，最後の敵であるはずのアポロンがでてきません。「でる」と入力すると，「まだアポロンを倒していません」とでるのが気がかりなのですが……。どうかお助けを〜〜〜！
P.S.終了後約20分してからのレスフィーナが早く見たい（かわいいという評判）！

〔茨城県竜ヶ崎市・前田壮之13才〕


『アリオン』のQ&Aもとうとう最後の場面までやってきた。アポロンがどうしてもでてこないという前田クン，キミはガイアを倒したあと，ちゃんとすべての方向に移動を試してみたかな？ それとも，まだレスフィーナを連れにしていないとか。べつにたいしたトリックもなくアポロンには会えるはずなんだけどなあ。

むしろこの『アリオン』でむずかしいのは，アポロンを倒したあとに城からどうやって脱出するかということだ。1歩進むと，まるっきり同じ画面の廊下が迷路のようにつづいている。その迷路の中で，城から脱出するための扉を見つけなくちゃいけないってわけなんだ。正直言って，この迷路をマッピングするのは無理っていうもの。ボクは偶然に脱出できたときの道順をメモっておいたから良かったようなものの，ここで苦労する人がたくさんいることだろう。何かいい方法を知っているという人は，ぜひレポートしてくださいね。


山下先生，こんにちは。ボクは『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』を買いました。1,800円は高い！と思いましたが，内容はそれ以上に良かったです（まだの人は絶対買うように！)。その中でも一番感動したのが，『カサブランカに愛を』。そこで思わずソフトを買ってしまい，プレイをはじめたのですが，ひとつ困ったことが起こりました。1919年のゲイルズバーグで，どうしてもマーシャ・エバンスに会えません（家には鍵がかかっています)。持ち物は，日記，ペンダント，写真，小説，手紙，ナイフ，鍵束，くぎぬき，新聞，時計，花束，コートです。いったい何がいけないのでしょう？

〔山梨県中巨摩郡・笹本正賢18才〕


◀メイのお母さん、マーシャ・エバンス。彼女に会うためには……


これはキワめて単純なトリック。「反復入力」ってヤツなんだな。一度入力してダメだったからって，あきらめずに何度もくり返し入力してみよう。きっとマーシャがその姿を見せてくれるはずだ。

ところで話は変わるけど，少年マガジン連載中の人気マンガ『バリバリ伝説』の主人公，巨摩 郡の名前は，笹本クンが住んでいる巨摩郡から由来したものだって知ってた？

RPG編


★ロマンシア日記★
●1月3日：ついに『ロマンシア』を手に入れる。ベーマガ1月号のチャレ・ローを見てプレイする。KRは七つたまり，仙人の衣，鍵，経典をもらう。
●1月4日：ついに天上界に行った！ しかし，元へもどる方法がわからない。
●1月5日：天上界で×××を使うと人間にもどれることがわかった。ランプをもらう。
●1月7日：ゲームの進行に行きづまり，『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』を買う。天上界で巻き物の呪いを解いてもらう。
●1月10日：KRが満タンになり，衣に神通力をかけてもらった。他にも羽や水晶玉をもらう。
●1月11日：山下先生の本のとおりにプレイして，ついに姫を助ける！ そのあと再び衣をもらい，神通力もかけてもらう。そして，地下迷宮も突破！ とうとう地下帝国へ!! し，しかし，「その鍵では通れない」と言われてしまう。いったい，だれが鍵に聖なる力をくれるというのだ？ ドラゴンの居場所はわかっているというのに！

〔鹿児島市・吉野中の1の7の影さん？才〕


非常にむずかしい『ロマンシア』だけど，最近になってようやく「解き終わったゾォ！」という報告がいくつか届きはじめた。これもボクの本がでたおかげ……なんて自分で思っちゃったりするのは，やっぱりウヌボレかな？

まあそんなことはいいとして，吉野の里に降れる白雪，じゃなかった（大ボケ！）吉野中の1の7の影さんの質問にお答えすると，鍵に聖なる力をあたえてくれる老人は，秘密の隠し部屋の中にいるんだ。どうやればその部屋に行けるのかについては，とにかくTIME（レベッカのLPじゃないよ，時間のことだよ）に気をつけてくれ，としか言えない。この謎がわかったら，ゲームは90%解けちゃったも同然だからね。くれぐれも，地下帝国内でドラゴンスレイヤーを手に入れておくことを忘れないようにっ！


先生，遅ればせながら，あけましておめでとうございます。ところで，MSX版の『ハイドライドⅡ』で，どうしても墓石が壊せません。バックナンバーを見てもダメ。レーザー・スウォードも取ったし，グリーン・クリスタルも取りました。ひょっとして，カポッたのでは？ 先生，よろしくお願いします。

〔広島市・堤 正孝？才〕


ウ〜ン，もしも堤クンがPC版やX1版の『ハイドライドⅡ』をプレイしたことがあるんだったら，そのときの記憶にたよっちゃいけないゾ。たくさんのみなさんから送ってもらったレポートによると，MSX版とその他の機種の設定は微妙にちがっているからなんだ。よって，壊れる墓石の位置が少しずれていたって，おかしいことじゃない。すべての墓石にしつこく体当たりをすること，コレにつきるね。壊れる墓石は体当たりをしたときにピカッと光るってのがポイントだゾ。


山下先生，ボクは『ザナドゥ・シナリオII』をプレイしてきて，やっとのことで11面にこれたのですが，どうしてもガルシス（＝キングドラゴン）が見つかりません。敵を殺しまくり，これだけ捜しても見つからないということは，ひょっとしてSilver-Roseを使ってトラベルをしないといけないということなのでしょうか？ それともどこかにワープがあるのでしょうか？ これが最初で最後のお願いです。どうかこの質問にお答えください。

〔愛媛県今治市・ドラえもん15才〕


そんなことはないよ。ドラえもんクンのチェックがアマイんだろうなあ，おそらく。ガルシスにはちゃんとふつうに進んで行けば会えるようになっているんだ。ただし，レベル11のタワーの入口とタワー内迷宮はムチャクチャなつながりをしているから，マッピングをしないことには，ほとんどクリアは不可能。ドラえもんクンはマッピングをサ

ボッているんじゃないかな？　マップを書かずにＡＶＧやＲＰＧを解こうなんて考えているうちは，いつまでたっても一流のゲーマーにはなれないゾ!!

読者の広場

㊙ こんにちは，山下先生。さっそく『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』で見つけたいくつかの㊙をレポートしたいと思います。
①表紙の右はしのメタルフィギュアの顔は山下先生のものだ。
②Ｄ＆Ｄメタルフィギュアの中に，ＫＧＤ特製の『覇者の封印』のフィギュアがある。
それから，山下先生も宮崎　駿さんのファンなんですね。というのも，224ページ「風の谷のレベル３」，236ページ「天空の城，レベル６」という題は，宮崎さんの作品のパロディだからです。その他にも，「史上最大の作戦」や「必殺仕事人」，「水曜スペシャル・川口浩探検隊」など，たくさんのパロディを使っていますね。

〔大阪府羽曳野市・**大野和也？才**〕

㊙ 山下先生，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』買いました。おもしろかったですよ！　そこで㊙を見つけたので，レポートします。
①もくじのところの画面写真は，すべてエンディング画面になっている。
②92ページで，ボーッと写っているのは，『ウイングマン２』の宿直室だ。
③99ページでボーッと写っているのは，『ウイングマン２』の視聴覚室だ。
Ｐ．Ｓ．本３冊とも持ってるよー。

〔千葉市・**鴇田幸貴14才**〕

山下：早くもたくさんのみなさんから別冊の㊙が送られてきた。その中でも究極の㊙，シナリオ２でレベル11へ行くための条件がどこにでているかは，あえて紹介しないでおくことにしよう。自分で捜してみてネ。

㊙ ボクは今，ダンジョンの８階にいる。他の冒険者たちは必須アイテムを手にしていた。
９階にたどり着いたボクは，苦労して最後の鍵の代わりのスクロールを手に入れた。そして，付近で経験値をかせぎ，Ｆｏｏｄ　を食べた。そのあとボクは門番に連れられ，導師の前にすわった。
門番から与えられたアイテムをしまい，偉大なる導師を見た。導師は激しい戦闘の跡をみじんも見せず，微笑をたたえていた。門番の長き説明が終わると，導師は静かにはっきりと話しはじめた。「こんにちは，山下　章です……」
導師の教えが終わると，ボクら冒険者たちは，山下　章サイン・スクロールとハイパワーPotion握手を得た。
——ボクは導師の教えを守り，立派な冒険者になる!!

（池袋西武ＲＰＧ・終）

●**ＣＡＳＴ**
導師……山下　章
門番……店員
ボク……小川真郷
冒険者たち……その他大勢の人たち
●**ＩＴＥＭ**
スクロール……整理券
必須アイテム……ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ
門番からのアイテム……パックマンのカンペンケース
山下　章サイン・スクロール……サイン
ハイパワーPotion握手……握手

〔栃木県今市市・**小川真郷？才**〕

山下：知る人ぞ知る，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』発売記念サイン会のネタだね。それにしても，わざわざ栃木からきてくれてどうもアリガトウ！

㊄ 次号では，いよいよレスキュー隊隊員発表，それにミーハー対反ミーハーの討論会を予定している。ますます盛りあがるレス・アベ，これからもヨロシク!!
Ｐ．Ｓ．ボクのメインはやっぱりレス・アベ。編集長，一生ついていきますっ！
（業界の明石家さんまと呼んでやってください……わかる人にはわかるネタ）。

パソコンサンデー通信

ハイ，今週もパソコンサンデー通信の時間がやってまいりました。いやあ～，パソコンサンデー（ＴＶ大阪・東京系日曜午前９：30～）って，本当にいいもんですねえ。
●**２月15日放送**「ユーザーズクラブ特集」
福岡にあるユーザーズクラブを訪ねて，パソコンのじょうずな使いかたを探る。また，究極のビジネスソフト『ビジネスＡＤ』も紹介する。
㊙：『ヴァリス』の隠しコマンド
●**２月22日放送**「ゲームソフト・ベスト10」
全国のショップのデータを集計した，パソコンサンデー独自のベストテンを発表。今流行しつつある推理タイプＡＶＧを特集して，リバーヒルソフトにも取材に行く。
㊙：『レイドック』の裏ワザ
●**３月１日放送**「大学のマイコンクラブを訪ねて」
大阪の大学のマイコンクラブが製作したユニークなソフトの数々を紹介。さすがになかなかレベルが高いゾ。
㊙：『ファイナルゾーン』の㊙テク
●**３月８日放送**「おたより特集」
正直言って，この週の予定はまだキチンとは決まっていない。まあ，いつものとおりのおたより特集になるのだろう，たぶん。
㊙：未定

お待たせしましたっ！『ハイテック』第３号はファミコンAVG&RPG大特集だ!!

発売の遅れていた究極の同人誌『ハイテック』の第３号が，いよいよ２月14日のバレンタインデーに発売されることになった。今回はファミコン版ＡＶＧ＆ＲＰＧの徹底解析特集だ。悩んでいるみなさんは，ぜひご一読あれ！
▶**主な内容**……徹底解析：ドラゴンクエストII，リンクの冒険，水晶の龍，ミシシッピー殺人事件，デッドゾーン，読者のコーナー：沙羅曼蛇，スラップファイト他人気ゲーム必勝法，その他盛りたくさんな内容満載！
▶**申し込み方法**
①１冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名（名前を書かないこと）の郵便小為替－郵便局の窓口で手に入る
②６×10㎝くらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの１枚
①，②を封筒に入れて
〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部③係
に送ってください。
なお，この同人誌はマイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキで上記へお願いします。また，申し込みの殺到が予想されますので，発送が多少遅れてもご了承ください。
さあ，キミも今すぐ申し込もう！

おたより待ってます

この「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。
また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（２×２㎝）を作ってください。封書での応募でも可能です。
なお，電話による問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。
あて先：
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー！　ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

ファンタジー通信
モンスターズ・マニュアル
手塚一郎

──剣と魔法が今なお息づく地
すべての種族が生まれ
死んでいく母なる地
伝説の大陸レジェンディア
その南東にある
水と緑に囲まれた国
アルメティスでの物語──
レジェンディア・サーガⅠより

今月はモンスターズ・マニュアルの大紹介

どもっ，ベーマガ編集部の魔道戦士こと手塚一郎です。

今回のファンタジー通信は予告どおり「モンスターズ・マニュアル」を何冊か紹介していこう。

複数の本を紹介をしたいためくわしく書くことはできないけど，きみたちがこういった本を買うときに少しでも役に立てばうれしい。

まず，はじめは富士見文庫から出版されている「モンスター・コレクション」から。

これはあの安田　均大先生とグループSNEの方々が書かれた本だ。

文庫本サイズだし，値段も480円という安さ！　だからといって内容が今一つということは断じてない。

安田　均氏といえばコンピュータ雑誌に限らず，多方面で活躍なさっている人だ。氏のファンタジーに関しての知識はハンパじゃなく，それが見事に本に表されているのがこの「モンスター・コレクション」である。

各モンスターの性質，形態などはもちろんのこと，それにまつわる伝説なども書かれているというからマニアならずとも読んでみたいネ。

日本（語）でこれだけいい本が出版されるようになったのも，やっぱりファンタジーのすばらしさが一般の人たちにも認めてもらえるようになったからだろう。

続いて教養文庫から出版されている「モンスター事典」。値段は880円と文庫本にしては少し高いけど，監修がS．ジャクソンとI．リビングストンなのだ。

この2人はゲームブックで遊んでいる人たちにはおなじみでしょ？

教養文庫（社会思想社）のゲームブックといえば，ブームのはしりとなった「火吹山の魔法使い」とか「バルサスの要塞」などが有名である。

実はこの「モンスター事典」はS．ジャクソンやI．リビングストンが今までに作ったゲームブックに登場したモンスターたちを集めたものなんだ。

だから各モンスターの生息地や形態はもちろんのこと，技術点や体力点，冒険者に対する反応などまで書かれている。

ゲームブックで遊ぶときや自分でゲームブックを作るときに役立ちそうだネ。

つぎにスケール社発行の「モンスター大図鑑」。値段は2,800円もするけど，内容はなかなかくわしく書かれている。それもそのはず，「ウィザードリィ・モンスター・マニュアル」などを書いているゲーム・アーツの方々によるものなんだから……。

この本の特徴といえば「デミ・ヒューマノイド」とか「アンデッド・クリエイチャー」などとモンスターを分類している点だろう。これによりモンスターというものをより理解しやすくなった。

一つ難点を書くと「カラーページがほとんどない」ということだ。やっぱりカラーで見たいよー。

そして，つぎはD&Dのすばらしさを視覚化した「ファンタジー・アート」。ルス・ホイヤー原案，マーガレット・ワイス編，安田　均監修というスタッフにより製作された。出版社は富士見書房。値段は2,800円と高価だけど，それだけの価値は十分すぎるほどあると断言しよう。

この本はモンスターズ・マニュアルとはいえないけど趣味で載せてしまった……。

載せてある絵（イラストではなく“アート”なのだ！）はどれも美しく，思わず見とれてしまうほどだ。

ボク個人としては「フェアリー・ドラゴン」が大好きなのさっ！

そして最後は「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS MONSTER MANUAL」だ！

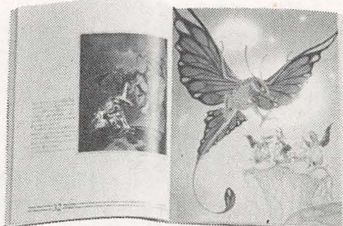
D&Dを発売しているTSR社が書いているのだからくわしいのはあたりまえ。

日本で買うにはD&Dを扱っているお店にいけば大体手に入るだろう。値段は4,000円ちょっとと高いうえに，すべて英語なんだ。小，中学生には少しキツイかもしれないネ。だけど，それだけの苦労をしてまでも読む価値がこの本にはあるのだ。

D&Dで必要なモンスターについての情報があますことなく書かれている。言いかえればこれ以上の本はないってことだゼ。

ザナドゥやハイドライドⅡのモンスターだってこの本を参考にしてつくられているくらいなんだから。

それでは，この辺で次回の予告にいってみよう。来月はできればD&D(要望が多い



▲ボクの好きなフェアリー・ドラゴン



▲各出版社からいろんなモンスターズ・アニマルが発表されているゾ

ファンタジー通信 イラスト・ギャラリー

大阪府高槻市　バトルホークII



ついにバドルホークIIくんの登場だ。実はTOHTくんも同じ頃にイラストを送ってくれたけど，カラーのため見送り(家にあったりする)になってしまった。常連を目指してガンバレッ！



群馬県前橋市　ディルプール

ディルプールくんはいつも封筒でイラストや手紙をたくさん送ってくれるんだ。いつも楽しく読ませてもらってるヨ！今回はオリジナルということで，いつもながらウマイなぁと感心しております。



愛知県稲沢市　樹実花

えーっ！グイン・サーガ読んでくれたの？うれしーなー。3巻あたりから盛りあがってくるのでガンバッて読んでネ。＝ワルキューレといえばカートリッジは持ってるけど，実はまだプレイしたことがないのでした。



宮城県黒川郡　TGC・M

レスキューなんぞに負けはせんっ！というわけで反ミーハー派よ今こそ立ちあがるときだ。これからもイラスト&お便り待ってまーす。



埼玉県草加市　善良な一市民

こらこら名前と住所ぐらい書いておきなさい。今度からこーいうハガキは××(××に文字を入れよ。例：ボツ)にするので注意してネ！



埼玉県南埼玉郡　ぱこ&ペン

ベーマガの読者にはなぜかクリ・ドラファンが多い(クリ・ドラを買うとき，とてもはずかしかったという子もいた)。だけど，それにしてはクリ・ドラのイラストが送られてこない……。あべしゆうほと言った友だちにヨロシク！

んだよネ)，または小説かビデオなんかをやってみたい（指輪物語というのもおもしろいかナ？)。

ではまた来月！

読者のコーナー

ミーハーな誰かと正反対にマイナーを好む（？）ボク。ウーン，またマイナーなコーナー（このファンタジー通信のこと）を作っちまったゼ！なんて思っていたのになぜか送られてくるハガキの山。

みんなのハガキを見ていると「おっ！コレはいいっ！」とか「ムッ！コレもいい」というのばっかりで少ないスペースがついうらめしく思ってしまったりして……。そんなわけで今月載らなかった人もまたお便りください！

さて今月のトップ・バッターは**大阪府豊中市の梶木　鮪くん**。

『「クリスタル・ドラゴン」の「真実の名」という設定はA.K.ル＝グウィンの「ゲド戦記」とそっくりです』

えーと，これはどちらかがマネしたというのではなく，こーゆー設定は実は昔からあるのだ。

古代カルディアあたりから「通常使用する名前」と「秘密にしておく名前」の二つの名前を持つ習慣がはじまったといわれる。

この考えかたでは「名前」というのは自分の一部であり，いわゆる「生命の精霊」の一部でもあったのだ。

だから「名前」を知られるということは自分の一部を相手に支配されたと同じことになってしまうのである。

もっとわかりやすく書くと「秘密の名前」＝「自分のワラ人形」ということだろう。（そーいえばあの茶柱くんも「ゲド戦記」に関する手紙を送ってくれたネ）。

続いて**新潟県岩船郡の伊藤愛子ちゃん**。

「はじめまして！私はクリ・ドラの大ファンなのです。ファンタジー通信を見たときはびっくりしました。イメージ・アルバムはまだ持ってないんですけど，コミックスはもちろんのこと，カレンダーやテレホン・カードなどがあります（テレホン・カードはハッキリいってカッコイイです)。それから私の一番好きな人物はセクァヌです」

わざわざレギオンのイラストを送ってもらってしまった（感激！)。ボクの好きなのは当然アリアン・ロッド（そのへんはしっかりとミーハーだったりする）さっ！

つぎは**兵庫県加古郡のやまちゃん**（ペンネーム）からの便り。

「私はファンタジーが大好きな少年です。2月号を読んでいて，手塚先生の性格が自分と似ているような気がしました。

私の友人Nもファンタジー狂なのです。ぜひぜひ，ガンバッて続けてください。

んでもって，弟子に!!なーんて調子よすぎますよね。ハハハ……。

FROM TREBOU SUX
MAD OVER ROAD！」

こらこらTREBOUとROADのスペルがちがうじゃないか。正確にはTREBOR，LORDと書く（TREBORとは逆から読むと製作者の1人であるロバート・ウッドヘッドのROBERTなのだ)。

ウ～ン，ウィザードリィを知らない人にはわからない話をしてしまった……。

なに？弟子にしてほしい？どっからでもかかってきなさい。

最後は「ザナドゥにでてくるドッペルゲンガーはまちがいだっ！」と怒り(？)のハガキを送ってくれた**北海道札幌市のBAR SERGA**（ペンネーム）くん。

ドッペルゲンガーっていうモンスターは本来皮をはいだ人間のような姿をしている。こいつの特徴は変身能力を持っていることで出会った人に変身するなんて朝メシ前。知らないうちに自分たちのパーティの中にドッペルゲンガーが入り込んでいたなんてことも起こりうるのだ！

それからイラストを送ってくれる人に一つ注意しておこう。鉛筆やカラーだときれいに印刷されないので，ボールペンやサインペン，黒インクなどでお願いします（これからカラーのキレイなイラストを送ってきたら家に持って帰っちゃうゾ！)。

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

第5回

山下 章のフリートーク・ボード
Free Talk Board

ソフトのプロモーションのありかた 〜怒りのマハラジャ『ウルティマⅣ』記者発表会にて

マハラジャ (MAHARAJA)——東京近郊に住む若者ならば，誰でも一度は夢見ると言われている，若者の聖地。しかし，数あるディスコの中でも，マハラジャほどファッションにうるさく，また，美女同伴でなければ入れない店はないと言う。

1月23日，そのマハラジャの表参道店（と言うかどうかは知らないが，青山通りぞいにある店）で，パソコン界はじまって以来の空前の一大イベントが行なわれようとしていた。アメリカで大ヒット，日本でもかねてから発売が待ち望まれていた『ウルティマⅣ』の国産機種への移植，それに『ウルティマ』のファミコンへの移植の記者発表会である。もちろん，発売元のポニーの単独意志だけで，これほどのイベントが開けるわけはない。あくまでも，今年フジサンケイ・グループが推進する「夢工場'87」の一貫として，このイベントが成り立っていたわけである。

イベントがはじまる前，マハラジャ内は異様な雰囲気に包まれていた。なにしろふだんならキラびやかな服を身にまとった若者たちがたむろするディスコの中に，各パソコン・ファミコン雑誌編集者（まちがっても若いとは言えない）の面々がズラリと顔をならべていたからである。

午後3時，その雰囲気に場ちがいとも思えるマハラジャ・ファッションの美女たちが，ミュージックに乗ってパフォーマンスをすることによって，そのイベントは幕を開けた。各テーブルには，ウイスキーのドリンク・サービス。なるほど，ディスコを発表会場に選んだ利点というのを感じさせる。会場内を歩き回っている，ハダを大きく露出したマハラジャ・ガールズも目の保養になっていい。



ロード・ブリティッシュ氏を招いたまではよかったが……

ところが，いざイベントの中身のほうはと言うと，これはもうさんざんな物だった。アメリカから『ウルティマ』シリーズの作者，ロード・ブリティッシュ氏を招き，正直言って，これはスゴイ。さて，どんな内容の濃い話が聞けるのだろうと思っていたら，なんと氏は単にアップルでゲームを軽くプレイして，基本的な事項をサラッと英語で説明しただけであった。オマケに質問コーナーの際には，フジテレビ系『スーパータイム』のレポーターが乱入して，内容も把握しないままキャッキャとプレイに興じるしまつ。

その不可解な光景を，開いた口もふさがらぬままボーッとながめていた編集者，ライターはボクだけではあるまい。わざわざロード・ブリティッシュ氏を招いた意味がまったく感じられない。この程度のことならば，そのへんにわんさといるナレーター・モデルやコンパニオンでも，十分にこと足りたはずだ。

さらに驚くことには，このイベントが単なる『ウルティマⅣ』の独占契約を結んだことの発表会であり（したがって，移植版の『ウルティマⅣ』はまだ影も形もない），「『ウルティマⅣ』の日本初公開」と銘打っていたことであった。いったい，パソコン雑誌編集者でどこに『ウルティマⅣ』を見たことのないヤツがいるのだろう（決めつけるのも問題があるかも知れないが）？ 少なくともボクらは，国産機で動いている『ウルティマⅣ』を見るがために，校了で忙しい中，わざわざマハラジャまで足を運んできたのだ。

まあ，思わず怒りを今回のイベントに向けてしまったが，どうも最近のソフトハウスは，こうしたスタンド・プレイが目につく。たしかにパソコン，ファミコンがレコードやＴＶのように大衆に受け入れられようとしている今，その商業戦略はレコード会社やＴＶ番組製作発表のようになってしまうのは仕方のないことなのかもしれないが，果たしてそれは，パソコン業界にとって必要なことなのだろうか？

レコード会社の場合，デビュー発表会や新曲キャンペーンなどの豪華さによって，その歌手への力の入れようがわかると言うが，いくらハデにキャンペーンをやったからと言って，その歌手が必ずしもドル箱と呼ばれるスターに成長してくれるかどうかはわからない。むしろ，その逆の場合のほうが多いのは，みなさんもご承知のとおり。

パソコン・ソフトにしても，それと同じである。いくら金をかけてけんらん豪華なイベントを開こうと，それがソフトのヒットにつながってくれるかどうかと尋ねられれば，過去のいくつかの例から言っても“No”と答えたほうが無難なのは，もはや明らか。

理由はただひとつ，ソフトの内容がイベントするほどの物に仕上がっていない作品が多すぎるからである。たとえどんなにメーカーが騒ごうと，ユーザーはやはりソフトの中味を見てくる。万一，イベントばかり先行して内容のないソフトを買ってしまった場合には，ユーザーに残るのは，そのメーカーに対する大きな不信感だけである。まあ，『ウルティマⅣ』の場合は，原作はすばらしいし，移植も日本語版『ウィザードリィ』を手がけているフォア・チューン社が行なうというからそんな心配はないと思うが，それにしても今回のイベントには納得のいかないものが残る。

ここでボクはひとつ提案したい。イベントに金をかけるのだったら，なぜ100円でもソフトの値段をさげようとはしないのか。なんだかんだ言っても，やはりディスク1〜2枚で6,800円前後という今のソフトは高すぎる。プロモーションをレコード並にしようとする以前に，なぜ値段をレコード並にしようとする努力はしないのか？

ユーザーに対しての配慮が欠けているとしか言いようがない。いくらメーカーと出版社がドンチャン騒ぎをくり広げようと，そんなものはユーザーにとってみれば，何ひとつのメリットもないのである。

今さら言うことでもあるまいが，ユーザーが本当に望んでいるのは，華々（はなばな）しく祭りあげられたソフトよりも，中味の濃い，少しでも安価なソフトなのである。この場を借りてメーカーのみなさん，特に他業界からパソコン，ファミコン業界へ進出してこようとしているメーカーのみなさんに苦言を呈しておこう。

金の力を利用したプロモーションによって，自らの手でヒット作を生みだそうとはなさるな。

本当にいいソフトならば，だまっていても我々出版社が取りあげる。ユーザーだって馬鹿じゃない。商業戦略でヒットしたからって，のちのち泣きを見るのはあなたたちなのですぞ。

読者が創る……………………………

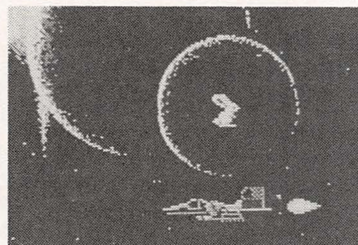
㊙&㊟コーナー

最近，読者のみなさんから送られてくる㊙の質が非常にアップしてきた。感動のあまり涙を流しちゃうようなもの，驚きのあまりジャコビニ流星打法を全身に受けたようなショックを受けちゃうもの……。今月はページを拡大して，そうした㊙の大特集だっ!!



『シルフィード』で隠れキャラを発見しました。5面をクリアしたときにでるデモ画面で，[U][S][A]キーを同時に押すと，星の中でうさぎが踊るのです！

〔東京都板橋区・特殊機甲第8部隊14才〕

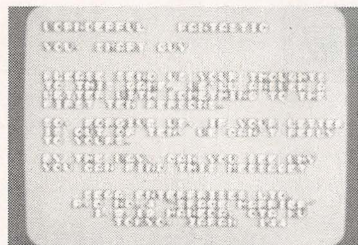


▲ヤヤ，星のまん中にうさぎが!! 他のデモ画面にもこんな隠れキャラがあるのかな？



マークIII用『スペースハリアー』の隠れメッセージを紹介します。ハイスコアの1～7位の名前をすべて「ERI」にすると，セガからのシークレット・メッセージが見れるのです。

〔富山県東礪波郡・伊東秀和15才〕



▲これがセガからのシークレット・メッセージ。先着5名様と書いてあるから，今から送ってももう無理ダヨ

山下：ムフフ♥　やっぱり同じ趣味の人がいるんだなあ。



私と私の友人A君で，マークIII用『阿修羅』のコンティニューを発見しました。ただし，2人プレイ時のみです。どちらかひとりが死んで「GAME　OVER」の表示がでているときに以下の操作をすると，コンティニュー・プレイができます。

〔コンティニューのための操作〕

● 1面……ボタンを押す

● 2面……レバーを左回しにする（上下上下……という説もあり）

● 3面……レバーを左回ししながら，両方

★今月の㊙情報大賞

神奈川県川崎市・BAIKIN?才

なんと，シルフィードに面セレクト発見!!

究極のシューティング・ゲーム『シルフィード』で，5面ごとに面セレクトする方法を発見しました。そのやりかたは，タイトル画面（「SILPHEED」という文字が大きくでているとき）の間に，すばやく以下の数字を打ち込み，リターン・キーを押せばOK。

なお，すぐタイトル画面を見るためには，デモ画面を[ESC]で止めて，[CTRL]＋[F3]を押してください（[CTRL]＋[F5]は隠れミュージック・モードでしたよね）。

〔パスワード〕

● 6面……04134507

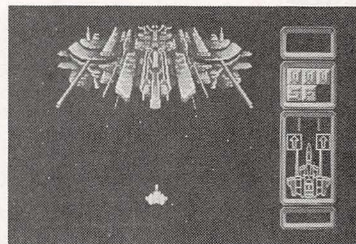
●11面……88016800

●16面……340638308

P. S.　なお，いきなり20面へ行くパスワードもあるのですが，やっぱりラスト5面ぐらいは自力でがんばってほしいので，あえて公開しません。エンディングはかなり感動もんですよ！　次回は『ヴァリス』の面セレクトを送りたいと思います。期待してください。



▲このタイトル画面のときにパスワードを入力すると，面セレクトができるのだっ！



▲コイツが最終面（20面）にでてくる巨大戦艦グロアールだ!! レーザーをビシバシ撃ってくる

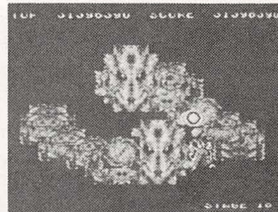
★編集部奨励賞

兵庫県尼崎市・竹村克己12才

スペースハリアー10回コンティニュー!!

ボクが見つけた『スペースハリアー』のコンティニュー方法は，2月号のとはちょっとちがいます。「GAME　OVER」と表示中に，上上下下左右左右下上下上とジョイスティック1を動かせばいいのです。このコンティニューは10回くらいできます。

山下：この隠しコマンドは，ファミコン版『グラディウス』のフル・オプションのコマンド（上上下下左右左右Ⓑ Ⓐ）のパロディなんだね。なお，『スペースハリアー』には，無限コンティニュー・コマンドや，自分が戦闘機になっちゃうコマンド（戦闘機だと，ゲーム・センターと同じようにレバーを上に入れると下に移動する）もあるみたいだから，見つけたらぜひレポートしてくださいね。



◀10回コンティニューを使えば、最後の敵、ファイアー・ドラゴンも見れるゾ！

のボタンを連打する

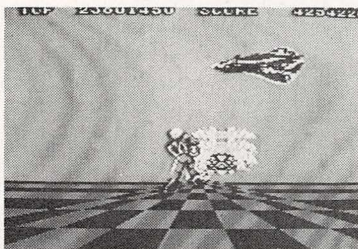
●最終面…できない？

〔群馬県利根郡・**野田伸市15才**〕



マークⅢ用『スペースハリアー』で1千万点ボーナスを発見!! やりかたは，5・12面のボーナス・ステージで，木を倒した数が5本以上ならばOK。すると，その面の最後に，右上から飛行機が飛んできます。それを撃つと1千万点＋1UPになるのです！

〔茨城県日立市・**菅波将志14才**〕



▲上空をギューンと横切る謎の飛行機。コレを撃ち落とせば，1千万点加算されるゾ！

断空我：この飛行機は，ロッキードのF19ステルスというんだゾ。



マークⅢ用の『ハイスクール奇面組』のちょっとおもしろいことを紹介します。H教室で零クンがいるときに，黒板消し，時計，ラッパ，ハーモニカを使うと，零クンがおもしろいことをします。

また，保健室で身長計・体重計の前に立ってアクション・ボタンを押すと，唯ちゃんが身長・体重をはかります。ちなみに，唯ちゃんの身長は155cm，体重はナイショでした。

〔富山県魚津市・**雛形　努14才**〕



マークⅢ用『アクションファイター』の隠しコマンド!! はじめのネーム・エントリーのときに「HANG　ON.」と入れると，最初からツイン・チャージャーが装着されます。また，「SPECIAL.」と入れれば，ツイン・チャージャーにくわえて無敵でスタートできます。

〔静岡県浜松市・**和泉康仁15才**〕

★さあ，ここからは日本テレネット特集だ!!



山下先生，こんにちは。ボクはPC－8801mkⅡFR用『夢幻戦士ヴァリス』でコンティニューの方法を見つけました。やりかたは簡単，「GAME　IS　OVER」と表示されているときに［F1］キーを押せばOKです。

〔東京都多摩市・**中川文如11才**〕



〔静岡県沼津市・**シークラウド？才**〕

（山下先生，はじめまして。ボクはX1版の『夢幻戦士ヴァリス』を3日で解きました。解いた直後に発見したことなんですけど，［CTRL］＋［A］を押すと，なんと自分のまわりのマップがでるではありませんか！　しかし，マップのだしかたをゲーム中に見つけていたら，こんなに早く解けていなかったと思います（ついマップを見てしまって，時間のロスに……）。

〔大阪市・**明菜turboⅡ 16才**〕



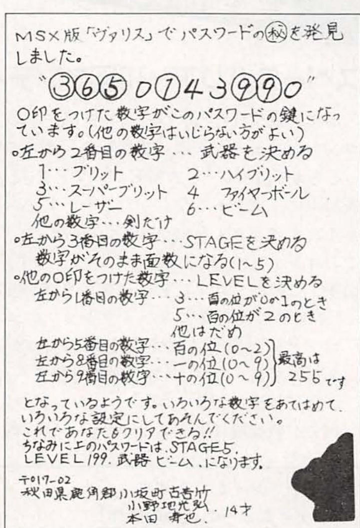
ボクは『夢幻戦士ヴァリス』でワープを見つけました。3面でずっと上へ登って行くと，隠れステージへワープできるのです。そこでは，アイテムが取りほうだいで，最初のうちは無敵です。

〔愛知県刈谷市・**島田奈美14才**〕



私は自慢ではないが，『夢幻戦士ヴァリス』を1週間で解いた!! そのとき㊙を見つけたのでお教えしましょう。ステージ5の左の2番目の段をまっすぐ進んで行くと，隠れステージに行けるのです！　そこに2体ある「幻想ヴァリア」の像の左の頭めがけて飛ぶと，ステージ5にもどれます。

〔愛知県名古屋市・**二村勝彦？才**〕



MSX版「ヴァリス」でパスワードの㊙を発見しました。

"③⑥⑤0⑦43⑨⑨0"

○印をつけた数字がこのパスワードの鍵になっています。(他の数字はいじらない方がよい)

○左から2番目の数字…武器を決める
1…ブリット　2…ハイブリット
3…スーパーブリット　4　ファイヤーボール
5…レーザー　6…ビーム
他の数字…剣だけ

○左から3番目の数字…STAGEを決める
数字がそのまま面数になる(1～5)

○他の○印をつけた数字…LEVELを決める
左から1番目の数字…3…百の位が0か1のとき
5…百の位が2のとき
他はだめ
左から5番目の数字…百の位(0～2)
左から8番目の数字…一の位(0～9)
左から9番目の数字…十の位(0～9)
最高は255です

となっているようです。いろいろな数字をあてはめて、いろいろな設定にしてあそんでください。
これであなたもクリアできる!!
ちなみに上のパスワードは、STAGE5、LEVEL199、武器ビーム、になります。

〒017-02
秋田県鹿角郡小坂町古舘竹
小野地光弘、14才
本田寿也、

〔秋田県鹿角郡・**小野地＆本田？才**〕



こんにちは，山下先生。X1版『夢幻戦士ヴァリス』の㊙をお届けします。

①ディスク2をドライブ0に入れて，スイッチ・オン！

②ゲーム中にNMIリセット!!

どうなるかは，やってみてのお楽しみ。

〔東京都足立区・**中村俊之13才**〕



日本テレネットの『ファイナルゾーン』で，謎の面を発見しました。2面の市街地にでてくる金髪のヴェルダー大佐を殺してしまうと，3面目が地上絵の書かれている砂漠の面になってしまうのです（本来は溪流の面のはず）。左に表示されるはずのマップを見てみると，なんと「？」としか書かれていません。しかも武器はナイフしかでてこなくて，敵はメチャンコ強い。その面のラストのスクロールが止まるところまでは行けるのですが，どうしてもクリアできません。どなたか，この面をクリアしたらどうなるのか教えてください。

〔愛知県名古屋市・**水谷栄一？才**〕



X1版『ファイナルゾーン』の面セレクトを発見しました！　方法は以下のとおり。

①ビジュアル・ステージで［ESC］を押す

②するとパスワードを聞いてくるので，「TAMAHO」と入力する

③テンキーかジョイスティックで面を選択し，スペース・キーで決定する

P.S.　なお，セレクトするときに「？」というのがあるのですが，そこを選ぶと地上絵のある感動的なステージに行けます。クリアするとステージ3へ，失敗するとなぜかステージ6へ行きます。

〔大阪府吹田市・**ZAPMAN35？才**〕

山下：これにて怒濤(どとう)のテレネット特集は終わり。それにしても，テレネットのゲームには㊙が多いもんだ。



PC－88SRまたはX1版『グラディウス』で，オプションを三つ付けるウルトラ・テクニックを発見！　6面の親玉を接近して破壊すると，なんとそのあとにオプションが残っているのだ！　それを『サラマンダー』のように拾うと，自分のオプションが三つになるっ!!

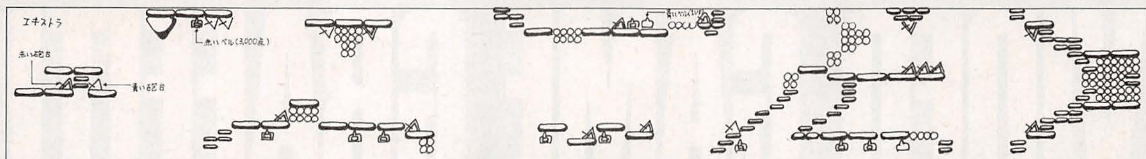
〔埼玉県入間市・**小村昌弘15才**〕

山下：先月号の『グラディウス』の全ミュージックを聞くコマンドには，ちょっと訂正があった。単に［CTRL］＋［M］でOKだ。試してみてネ。



PC－88SR版『グラディウス』のエクストラ・ステージのマップを送ります(**第1図**)。このステージでは，ダブルが圧倒的に有利です。

〔愛知県名古屋市・**岩上潤一？才**〕

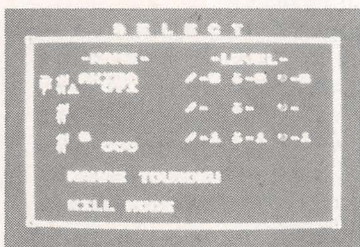


《第1図》 PC−88SR版「グラディウス」のエキストラ・ステージ

㊙ ファミコンの大人気RPG『リンクの冒険』には，なんと裏があった!! ガノンと××を倒してお姫様を救いだすと，再びスタート地点からはじまるのだ。ただし，裏リンクでは，自分がはじめからレベル8で，魔法をすべて持っている。しかし，アイテムはゼロで，ハートのうつわとマジックのうつわも持っていないのでご注意を。

P.S. だれか裏々リンクがあるのかどうか教えてくれ〜!!

〔東京都大田区・らきあたしまや22才〕



▲プレイヤーを選ぶときに，名前の横にトライフォースのマークがあるのが「裏リンク」の証拠。エンディングは感動もんだったよ

㊙ PC−8801mkII SR用『スーパーマリオ』で，いくつか発見しましたので報告します。

まず，新しいパワーアップ・キャラについて。全部で五つです。

●ハチ助……ハドソンのマークのようですが，1−1ででます。取ると8,000点です。

●ウイング…3−2ででます。取るとマリオが一定時間空を飛べるようになります。

●ハンマー…3−4と5−1ででます。取るとマリオがハンマーをブンブン振り回すようになり，バブルやタルサーをたたくことができます。一定時間たつと消えます。

●ラッキースター…4−1ででます。取ると画面上の敵がすべて死にます。

●クロック…8−3ででます。取るとＴＩＭＥが100ＵＰされます。これがないと8−3のクリアはむずかしいでしょう。

つぎに，新しい敵について。これは，タル，つらら，カニ，ハエ，炎の子(?)の五つです。名前は，順に「タルサー」「ツララ」「チョキチョキ」残りは，どちらがどちらか僕にはわかりませんが，「ナカジ」「シゲボー」です。

さて話が変わって，ここからは㊟です。僕は「スーパーマリオ」で無限1UPをするのは断固やめてほしいと思う！ はっきり言って邪道ですよ。3人からはじめたって，地道にコインをためたり，1UPキノコを取ったりしていけば，8−4にだって10人くらいでのぞめますよ！

〔静岡県焼津市・B. Wave 16才〕

㊙ 極秘の㊙
ジア MSX2
チャレアベ に
載っていたMSXの
裏シナリオがMSX2
でもできるんだよ!!
★ やり方は
電源投入時に
F2+CAPS+TAB+
A+SHIFTの
キーをゲームが
はじまるまでずっと
押しているだけでOK!
ファン王子の出番がない!!
セリナ姫は王様に「うさぎをさがしてくれ」とたのまれて旅に出るのであった…。
はっきりいってこのシナリオはぶっ飛びです。
(女の子向けのシナリオかな?)
㊟ にせの巻き物を取らないように
にせの巻き物か本物かは，酒場に行って
奥にいる人に聞いて下さい。
(にせ物だったらそれはドルットペーパーです)

〔北海道羽東郡・佐藤佳宏？才〕

㊙ スーパー モード
㊙パスワード

KITUNEUDON	Pと同じです
YAKISOBA	Pと同じです
OKONOMIYAKI	Pと同じです
ONIGIRI	連射
TAKOYAKI	???

NUMBER FIVE 255面
㊙テクニック
Pが出たらうちまくろう！
時々LPかSPかでるよ。
それをとるとすごいことか?!…
P.S ちなみに私のパソコンは，X1-Gモデル30です。
by DAIVA 掲載してネ!!

〔三重県津市・奥山浩司？才〕

㊙ ある日，PC−8801mkIIの『ARGO』をプレイしていると，とんでもない㊙㊕技を発見したので報告する。

①店に入る（どこの国でもよい）

②「いくつ買いますか？」（0〜9）のでる品物を買う

③「いくつ買いますか？」（0〜9）のでているときにリターン・キーを押すと，最高250個手に入る。値段は1個分！

〔静岡県焼津市・極秘ルート177？才〕

㊙ PC−88の『トップルジップ』の㊙です。みなさんはシーン5でワープゾーンのGと書いているところに入ってしまうのですが，あれはウソのゴール。本当のゴールは，シーン9の「P」と表示されているワープゾーンで，そこには姫が立っている。

しかし，6面以上になるとレーダーが見つからない。でも，シーン6にボルバットという丸い敵のような動かないやつがいる。それにぶつかるとカプセルがでてきて，「Pレーダー」という，レーダーよりもっといい物が手に入る。このPレーダーは，ワープしてもなくなることがない。

そして，最後のシーン9には，ワープゾーンが一つもない。どうやって姫を見つけるかというと，アイテムの中にキーがあるので，それを取ってある場所を撃つと姫が現れてゴールになる。

〔埼玉県川越市・北見孝史？才〕

㊙ ぼくは，PC−88の『めぞん一刻』で㊙テクを発見しました。

まず，トイレに入ります。入ったあと，ゲーム・ディスクAを，1回以上セーブしたデータ・ディスクと交換します。そして，〝用をたす〟〝セーブする〟をやってください。

すると，なっなんと！ あの管理人さんがセミヌードででてくるではないか!? みなさんも一度ためしてみたらどうですか？

〔愛知県知多郡・南野命？才〕

㊙&㊟大募集

この㊙&㊟コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊟はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒104 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊟コーナー」係

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

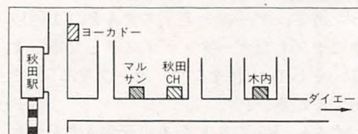
毎日寒い日が続きますが，風邪などひくことなくすごしていますか。見城こうじです。

最近アイディアで勝負！という新鮮なゲームが少なくてさびしいですね。やっぱりゲームはセンス・オブ・ワンダーに満ちたものであって欲しいもの。「昔はよかった，昔は…」と老人のようなことは言わないけれど，近頃のゲームは，何か大切なものを忘れてはいませんか？失われた何かを捜して今月もＶＧＧの旅は続く ——。

秋田県

★『スペースアタック』からはや８年，あれから今までどれほどのゲームをやったでしょうか。しかし，その中で生き残っているゲームはほんの少ししかありません。ゲームもまた，時の流れと同じように止まることなく絶えず動いている気がします（くさい!!)。ではレポートです。

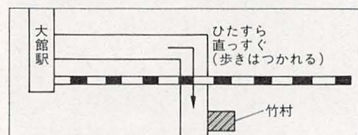
秋田市「マルサン」に，『ファニーマウス』，『バッグマン』他多数。「木内（屋内遊戯場）」に，『ロードレース』，『ルパン３世』，『ＳＦハイスプリッター』，『スペースランチャー』，『ジュノファースト』他多数。「ダイエー」に，『テイルガナー』，『(旧) ラリーX』，『スピードレース』，『Ｎ－サブ』他多数（ＭＡＰ１）。



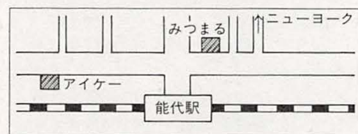
《ＭＡＰ１》秋田駅周辺のＶＧＧマップ

大館市の「竹村」に，『侍』，『ディフェンダー』，『シェリフ』，『スペースランチャー』，『スーパーライダー』他（ＭＡＰ２）。

能代市の「アイケー（ボナンパーク）」と「みつまるゲームコーナー」，「ニューヨーク」などにも『スーパーバグ（ＫＥＹ ＧＡＭＥＳ）』などいろいろあります（ＭＡＰ３）。



《ＭＡＰ２》大館市のＶＧＧマップ



《ＭＡＰ３》能代駅周辺のＶＧＧマップ

地元の能代以外は今はどうなっているのかわかりません。ここで一言，「いつまでもあると思うなオールド・ゲーム」

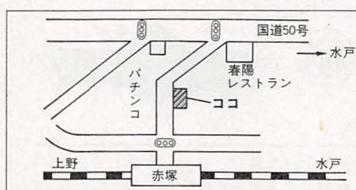
（能代市・**能代のゲームマニア**）

■見城：冒頭の部分だけど何で『インベーダー』と言わずに『スペースアタック』と言ったんだろう？ま，それより本題だ。彼のリストの中で驚くべきは『スペースランチャー(任天堂)』が２か所も残っているということだ！これは本当に希少価値が高い。お店の人！頼むから撤去しないでくれ。春に見に行くぞ！

茨城県

★双葉台地区センター内「ジンマート」２階にはつぎのゲームがあります。はっきりいってこの店には時の流れはない!!『キャッスルテイク』，『ウエスタンガン』，『ボールパーク』，『スペースパニック』，『カンガルー』他多数。また，赤塚駅前のゲーム・センター（名前は知らない）にも少しあります（ＭＡＰ４）。

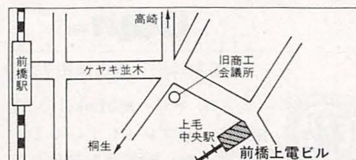
（水戸市・¥1212）



《ＭＡＰ４》赤塚駅周辺のＶＧＧマップ

群馬県

★前橋市の「前橋上電ビル」２階には，『シェリフ』，『Ｑバート』，『カーニバル』，『侍』，『ジャンプバグ』，『フェニックス』，『スクランブル』，『スーパーコブラ』，『ミサイルコマンド』，『センジョウ』，『海底宝探し』，『フロッグス（フロッガーではない）』他多数あり（ＭＡＰ５）。



《ＭＡＰ５》前橋市のＶＧＧマップ

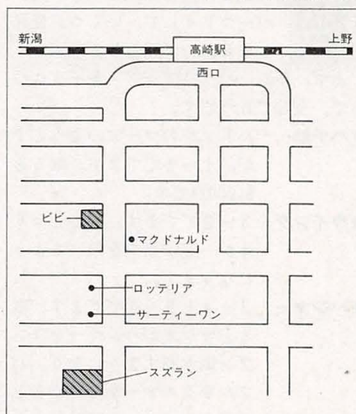
（前橋市・**前橋七中３年４組う～ん，セニョール**）

■見城：『海底宝探し』があったのか。これも珍らしいぞ。最近のプレイヤーはちょっとむずかしい場面や死にやすいところがでて来るゲームをすぐサギよばわりするけど，このゲームをプレイしたら何も言えなくなるぞ～。何しろ自分の実力がまったく反映されない死にかたが平然と盛りこまれているんだから。87年１月号のOLD GAME LIST参照のこと。

★高崎市の「ビビ」７階には古いゲームばっかり。『スペースファイアーバード』，『スペースチェイサー』，『ストレートフラッシュ』，『トランキライザーガン』，『カーニバル』，『スペースパニック』，『ジャングルキング』，『ＱＩＸ』，『マッピー』，『リブルラブル』他多数。

〔発見〕あのゲームを捜せ！の87年２月号『フリッキー』は「高崎スズラン」７階に30円であります（ＭＡＰ６）。

（**富岡市・匿名希望**）



《ＭＡＰ６》高崎市のＶＧＧマップ

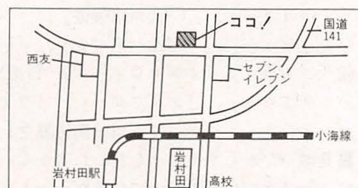
■見城：今月は選抜（えりぬ）きのレポートばかりで中身が濃い！『スペースチェイサー』と『ストレートフラッシュ』があるとは，涙があふれて来ました。『スペースチェイサー』では３面から緑色のゾーンが迷路上に出現するというフィーチャーがありましたが，説明書には「緑のゾーンではスピード・アップします」とか何とか書いてあったので「そうか，自分の機がスピード・アップする有利なゾーンなんだな」。と，入ってみたらじつは，スピード・アップするのは敵機のほうで，いきなり追いつ

かれてげっちょんちょんと死んでしまった情けない思い出があります。同じ経験をした人がいるはず…ないな…。

長野県

★「西陣会館」には，『ルナレスキュー』『スペースファイアーバード』，『エレベーターアクション』，『空手道』，『海底宝探し』他多数あります（MAP7）。

（南佐久郡・STIM－ANS）

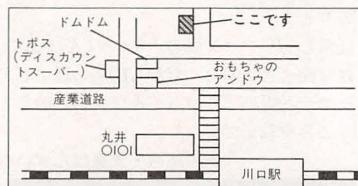


《MAP7》岩村田駅周辺のVGGマップ

埼玉県

★川口市の「キンカ堂」には，『アステロイド』，『サスケvsコマンダ』，『ロータリーファイター（インベーダーの類似品）』，『ジャンプバグ』，『アストロゾーン』，『エレベーターアクション』，『スーパースピードレース』，『モナコGP』他多数あります(MAP8)。

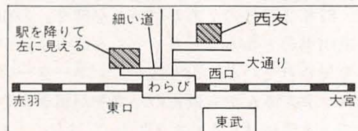
（蕨市・後藤誠一）



《MAP8》川口駅周辺のVGGマップ

★蕨市の「西友」には，『スイマー』，『カンガルー』，『ロックンロープ』，『ティップタップ』，『パック&パル』，『ストラテジーX』，『プーヤン』他，「マジックタウン2001」には，『ジービー』，『ジャングラー』などが，「東武」地下には，『シェリフ』，『ヘッドオン』，『スペースインベーダーIII』，『サブマリン』などがあります(MAP9)。

（川口市・高見沢豪）



《MAP9》わらび駅周辺のVGGマップ

■見城：おっ，『ストラテジーX』といえば先月号のおたずねゲームの中に入っていた作品ではないか！これは81年のコナミのゲームで，筒（つつ）型のレバーの上部に発射ボタンがついていて，右側に2ボタンがさらにあり，それで砲頭の向きを変えるというたいへん珍しい操作系のものでした。その名のとおり非常にSTRATEGIC（戦略的）な戦闘ゲームで，スローテンポながら味わい深く，コナミの作品中，最も僕の好きなゲームです。

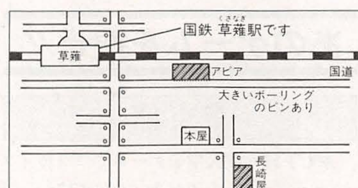
全然関係ないけど，今月の埼玉県の2人のレポーターはお互い相手の地元のレポートをだしているね。燈台下暗し，か？

静岡県

★「PCアピア店」には，『キューティQ』『パックマン』が，「長崎屋瀬名店」には，『アルペンスキー』，『スーパースピードレース』他があります。この長崎屋にはエレメカ，ピンボールなど古いマシンが多いので一度のぞいてみてください(MAP10)。

（静岡市・COMFLU）

P.S.最近タイトー・ファンの人権が迫害されているようですが見城氏はどう思いますか？



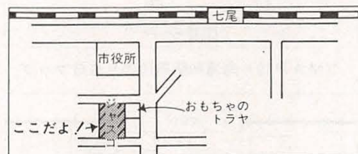
《MAP10》草薙駅周辺のVGGマップ

■見城：いや～最近人権がないのはパワー不足の○○○ファンではないでしょうか？『バブルボブル』，『奇々怪界』，『ダライアス』，『プレビリアン』とタイトーは好調そのもの。この間も東京のあるゲームセンターでタイトーの新作ロケテストがあったけど，これがまたえらくかわいいゲームで気に入っちゃった。

石川県

★「ジャスコ七尾店」4階には，『オズマウォーズ』，『ポートマン』，『ロックンロープ』その他あります。『レーザーグランプリ』もあったのですが，煙をだして死んでしまい，今は『フロッガー』になりました（MAP11)。

（七尾市・河原秀明）



《MAP11》七尾市のVGGマップ

■見城：このレポートの目玉は『オズマウォーズ』だ！僕の知り合いが「パラララ～パラララ～という情けない音とともにヤマトが補給に来るゲーム」と，簡単に表現していたなあ。SNKの作品です。

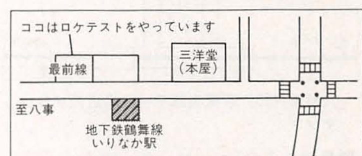
愛知県

★家の近くのゲームセンター「I.C.マッハ」に，1月号のOLD GAME LISTで希少価値がAの『戦国の自衛隊』が20円で置いてあるのを見つけたのでハガキをだしました。

これは，テーブルまで純正のもので，ジョイスティックのついているところには〝NOMAN'S LAND〟と書いてあります（MAP12)。

〔求む〕あのゲームを捜せ！です。『ワイピング』，『ラジカルラジアル』，『マリンデート』，『スーパーロコモーティブ』，『トロピカルエンジェル』を，なるべく名古屋近辺で知りませんか？

（名古屋市・堀川高志）



《MAP12》地下鉄鶴舞線いりなか駅周辺のVGGマップ

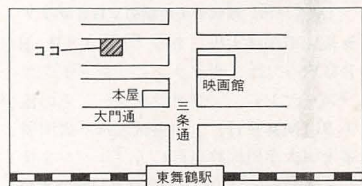
■見城：この店，年末に行って来て『戦国の自衛隊』やって来ました。じつは僕，チャレンジ・ハイスコア・コーナーの担当もやっているので，参加店の視察（なんてえらそうなものでもない）とVGGのレポートのあった店へ遊びに行くのを兼ねて静岡，愛知，岐阜まで旅行に行って来ました。名古屋近辺は「星ヶ丘CH」や「ゲームコーナーエース」に行く予定だったので，堀川君のレポートの店も行けるなあ，と思って回って来ました。

そうそうNOMAN'S LANDというのは『戦国の自衛隊』の海外輸出用の名前だと思います。

京都府

★舞鶴市の「ゲームセンターグリーン」には，『スパイダー』，『平安京エイリアン』，『ターピン』，『エクセリオン』他があります(MAP13)。

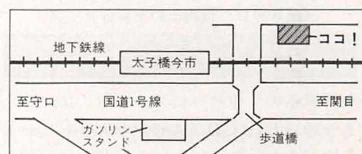
（舞鶴市・高橋正洋）



《MAP13》舞鶴市のVGGマップ

大阪府

★大阪市旭区の「かどや」には，『ファニーマウス（中央リース）』があります（M



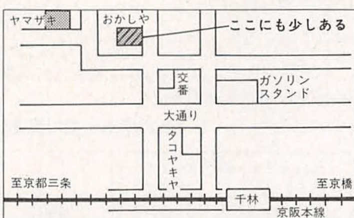
《MAP14》大阪市旭区のVGGマップ

AP14)。

だれか中央リース社の『エレベーターアクション』もどきのゲーム基板を持っていませんか？

それから「ヤマザキパン(だったと思う)」には『ポップフレーマー』がある（MAP15)。

（大阪市・田中康司）



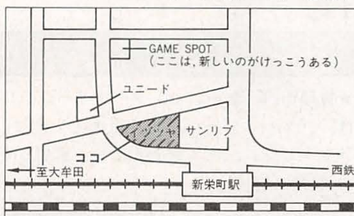
《MAP15》京阪本線千林駅周辺のＶＧＧマップ

■見城：その『エレベーターアクション』もどきというのは『タイムリミット』のことだね。生産枚数の少ない珍らしいゲームだ。

福岡県

★古いゲームはデパートの屋上にしかないのかっ!?てなわけで大牟田は西鉄新栄町駅前の「井筒屋」をレポートしましょう。ここにはウワサの『バンガード』が生きてますぞっ!!そして『ターボ』，『スピードレース』，『スーパースピードレース』，『ブロックくずし』，『ギャラクシーウォーズ』，『(旧)ラリーX』，『ディグダグ』，『バスター』，『タイムパイロット'84』他多数あります（MAP16)。

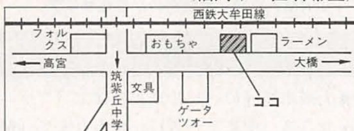
（大牟田市・森　浩輔）



《MAP16》西鉄新栄町駅のＶＧＧマップ

★福岡市南区大橋にある「FLASH BUDDY」には，『ザクソン』，『ジャイラス』，『プーヤン』，『ファンタジー』その他がある（MAP17）。中央区天神「岩田屋」屋上（大牟田線終点）にも『ルパン３世』など多数ある。

（福岡市・匿名希望）

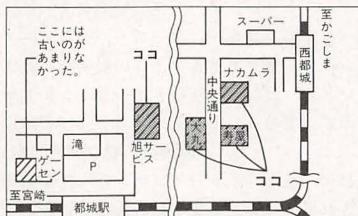


《MAP17》福岡市のＶＧＧマップ

宮崎県

★都城市の「旭サービス」６階には，タイトーの『FISCO（スーパーデッドヒートの原形みたいなゲーム)』，『ドラゴンバスター』その他多数，「大丸」屋上には，『ハイパーオリンピック』，『スペースインベーダー』他多数，「寿屋」屋上には，『スーパータンク』，『(旧)ラリーX』，『フェニックス』他多数，「ナカムラ」の２階には，『ハル21』，『フォゾン』，『レディバグ』，『ジャンプバグ』，『サスケvsコマンダ』，『タイムパイロット／'84』，『ドンキーキング(C)』他があります（MAP18)。

（都城市・MASYAN）



《MAP18》都城市のＶＧＧマップ

あのゲームを捜せ!!

東京都

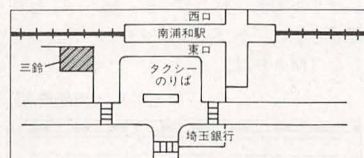
〔求む〕確か任天堂のゲームで『スカイスキッパー』というのがあったのですが，どなたか見つけてください。都内なら絶対行きます。　（世田谷区・久田琢磨）

■見城：ぜいたくな！僕なら日本国内なら絶対行きます。このゲームは発売されていません。見つからないと思うよ（Do！ランランのときもこんなこと言ってたけど)。

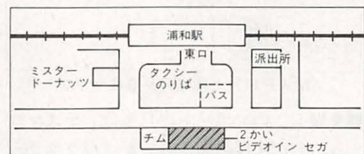
埼玉県

〔発見〕『ジョイフルロード』は浦和市の南浦和駅東口のパチンコ屋２階「三鈴」にありました（MAP19）。『００５』は浦和駅の東口「ビデオインセガ」にあります（MAP20)。

（浦和市・サマンサ・キャタズミ）



《MAP19》南浦和駅周辺のＶＧＧマップ



《MAP20》浦和駅周辺のＶＧＧマップ

〔発見〕『ハイパーオリンピック'84』は春日部の「ビデオインセガ」にあります。場所は86年８月号で紹介された「ヨーカドー春日部店」の西側出口（パチンコ屋が見える出口）からでてすぐ左のところです（ちなみに８月号にでて来たゲームはもう三つともありません)。

〔求む〕『VSレッキングクルー』がやりたい！　（幸手市・東武でん吉）

長野県

〔求む〕『コスミックゲリラ』，『スピーク&レスキュー』，『SOS』，『アストロファイター』，『(旧)ラリーX』，『バルガス』，『スワット』，『メタルソルジャーアイザック』，『ルンバランバ』，『ドラキュラハンター』，『ギャラクティックウォーリアーズ』，『大列車強盗』，『ぺったんピュー』，『べんべろべえ』，『三輪サンちゃん』，『オズマウォーズ』，『(旧)パンチアウト』，『グロブダー』，『フォゾン』　（長野県・田辺昌之）

■見城：だから手あたりしだいに書かないでよー！すでに見つかっているゲームもあるんじゃない？

兵庫県

〔発見〕『ロックンロープ』は伊丹市の阪急伊丹駅前にある「ニチイ伊丹店（ホームから見えるよ！)」の屋上にあるよ!!

（尼崎市・KAZ. TAKI.）

広島県

〔発見〕『ハイパーオリンピック'84』は，宮島の目の前の遊園地「ナタリー」の中にあります。

〔求む〕パソコン版の『ちゃっくんぽっぷ』は全面クリアした。だから広島の近くでアーケード版の『ちゃっくんぽっぷ』のあるところを教えてくれ。

（東広島市・天皇ばんざい）

今月の当選者！

「あのゲームを捜せ」で見事おたずねゲームを見つけてくださったかたがたの中から今月は以下のみなさんにゲームグッズをプレゼントいたします。ご協力ありがとうございました。

群馬県富岡市・匿名希望
兵庫県尼崎市・KAZ．TAKI.
埼玉県浦和市・サマンサ・キャタズミ

あふたあけあ

87年２月号の「あのゲームを捜せ」の和歌山県のところで『ちゃっくんぽっぷ』が発見されていましたが，後からレポーターのタックンさんから訂正のハガキが届きまして，その店は「フェニックス」ではなく「インターボール」という名だそうです。どちらもボーリング場なのでまちがえてしまったそうです。

今月のVGG大賞は

いや～今月はシブいレポートが多かったなあ。１人選ぶなんてつらいけど秋田県能代市の能代のゲームマニア君に今月の大賞はあげちゃおう。じゃあまたね。

見城こうじの

ゲーム・センター放浪記

こんにちは。見城こうじです。VGGとチャレハイにはさまれたところに1ページもらったのは，前のVGGのコーナーでも少し書いたように，年末に友人のFANCY-KETOSE氏，そしてやまざきたく氏と3人で岐阜・愛知・静岡などのゲーム・センターめぐりをしてきました。今回は，その簡単なレポートを書かせていただこうと思ったからです。

今回の旅行の目的は，主に僕の担当するチャレンジ・ハイスコア・コーナーの参加店の実情や生（なま）の雰囲気を知るということです。ついでに，VGGで珍らしいゲームのレポートのあった店にも行ってきました。

岐阜はとくに深く印象に残った店は残念ながらありませんでした。なにしろ12月号のVGGで「ちゃっくんぽっぷ」があると聞いて行った店からちゃっくんが消えていたので悲しみにくれていましたので。

愛知では，まず，江南の「ゲームコーナーエース」を見て来ました。学生客中心の店ということで，冬休み期間にぶつかって店内は静かでしたが，チャレハイでお馴染（なじみ）のT.M.BROSのメンバーの方々と会うことができました。ラッキー！

つぎに名古屋唯一のキャロットとして有名な「星ヶ丘キャロットハウス」へと行きました。感じのいいお店でした。とくにユニークだったのは，2階の奥の壁ぎわに，作りつけの長いすがあって，そこに座ってゆったりとゲームができることです。僕が行ったときは，バブルボブルなどが置かれていました。また，店長さんが若い人でなかなかゲームファンの動向を理解していて，なおかつ，ズバズバ物を言う人で楽しくお話を聞かせていただきました。

そしてナムコミュニティマガジン「NG」で最近紹介されていた「プレイシティキャロット豊橋店」にもよって来ました。最近新装されたとあって店内はきれいで明るく，しかも広い！その上〝namco museum〟コーナーもあってディグダグ，グロブダー，ドルアーガの塔，ニューラリーX，リブルラブル，そして僕の大好きなトイポップも健在で感激しました。こんな店にちょいちょいかよえる距離に住んでいる人は幸せですよ。

静岡では「ゲームランドウイング」へ行きました。店長さんがまた個性的な人で，ゲームに関していろいろユニークな意見を聞かせていただきました。

「プレイシティキャロット静岡店」，「プレイシティキャロット両替町店」にもよって来たのですが，時間がなくてほとんど何もできませんでした。

まあ，文章にするとこんな感じですが，なかなか得る物の多い旅行でした。春には，またどこかに行きたいと思っています。



◀ゲームコーナーエース



▶ゲームコーナーエース店内にて：写真の2人はこの店のアルバイトも兼ねていてT.M.BROSというグループのメンバー

▼PC豊橋店（この写真は同店の店員さんから送っていただいたものです）



▼ゲームランドウイング：メダルゲームのコーナーもあるよ





▶PC両替町店：繁華街（はんかがい）の真ん中にあるんだよ



▲PC豊橋店内にて：い〜な，い〜な，ナムコのオールド・ゲームがいっぱいあって

C·H·A·L·L·E·N·G·E! HIGH SCORE!

全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
サンダーセプターII (ナムコ)	509,880	FANCY-KETOSE	PC伊勢佐木店 (神奈川)	全面クリア ランクA
沙羅曼蛇(1P) (コナミ)	10,000,000+α	全国3店にて達成	(東京, 香川 宮崎)	各{14-4 14-4 16-6
ローリングサンダー (ナムコ)	512,660	Spream-I. Z	PC仙台店 (宮城)	10面クリア
バルトリック (ジャレコ)	854,190	GMC. N. K	サクセス香椎店 (福岡)	7面
奇々怪界 (タイトー)	9,999,990+α	BROS(ルート2) VMT-ABU	ゲームコーナーエース (愛知) プレイ・アイシー鶴巻店 (神奈川)	24-8 21-1
怒号層圏(1P) (SNK)	1,503,530	セントラル&ペニーズ (オサダ)	PC甲府中央店 (山梨)	1コインクリア
ル・マン24 (コナミ)	555,770	ETE	PC豊橋店 (愛知)	607″7
アウトラン(ヴァインヤード) (セガ)	4′51″81	ワイルド★ランナーたく	PC巣鴨店 (東京)	75秒設定 ※車イージー
アウトラン(デスバレイ) (セガ)	4′49″56	LEGEND	ゲームイン カナザワ (石川)	75秒設定
アウトラン(デュアルウェイ) (セガ)	4′47″50	てん	BC京都店 (京都)	——
アウトラン(レイクサイド) (セガ)	4′47″59	No.19ゆう ゆだよ! by 上田和哉	PC関大前店 (大阪)	——
バブルボブル(2P) (タイトー)	12,702,890	ECM-まいた ACU-Y. N	PC巣鴨店 (東京)	100面クリア ハッピーエンド (トータルスコア)
バブルボブル(1P) (タイトー)	9,999,990+α	全国15店にて達成	——	※100面ZAPによるループゲーム・プレイ
スーパーバブルボブル(2P) (タイトー)	13,130,340	ECM-ぷるぷる ACU-Y. N	PC巣鴨店 (東京)	100面クリア 真のエンディング (トータル・スコア)
スーパーバブルボブル(1P) (タイトー)	9,999,990+α	全国13店にて達成	——	※100面ZAPによるループゲーム・プレイ

おめでとうございます! ついに沙羅曼蛇1千万点達成! 長い戦いでありました。でも，1千万のケタもあるそうですね。

新作のサンダーセプターIIはいきなり究極に近い点数がでております。聞いた話によると，ゲームランクが店によってまちまちだそうなのですが，ひとまずスコアのみで集計しました。

同じくナムコの新作ローリングサンダーは，得点に関係してくるので5人設定のものははぶいて集計しました。

バブルボブル(スーパーを含めて)は(1P)もカウンタ・ストップ続出，(2P)も無意味な得点かせぎがいくつか見つかっているので，バブルボブルの全国集計は今月をもって打ち切りとさせていただきます。今月のハイスコアに関しては永久パターンの類は含まれていないことを保証します(2P)。

データイーストのプレイウッドにはエンディングがあるので，1コインで到達できるよう，挑戦してみてください。メッセージがでてゲーム・オーバーとなります。

怒号層圏は(1P)の記入のあるもののみ対象に集計しました。

今月から全国トップの星印を，★…単独トップ，☆…全国〜店にて達成，とわけてみました。感想聞かせてくださいね。

今月の星印　★……11個　☆……33個

(見)

ゲームセンタープラザ114　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目第三東文堂ビル1F　☎011-737-2372

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	524,450	ABC 田中	1コイン 2周目の4面
ダークミスト	87,330	BAAA /?	ノーマル 2面の1
ファイヤートラップ	102,920	ミタテヤ	ノーマル 4面
サイドアーム (1P)	1,807,600	REM /?	1コイン 最終面クリア
ザインドスリーナ	1,069,400	ABC 田中	ノーマル 最終面クリア
妖魔忍法帖	1,369,900	プラザふなやま	ノーマル 3周目の2面
快傑ヤンチャ丸	142,640	ESP	ノーマル 4面の7
バブルボブル (1P)	3,554,370	REM /?	ノーマル 73面
カイロスの館	281,850	プラザふなやま	1コイン 4面
バルトリック	120,570	ESP	ノーマル 2面の1

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,825,400	伝説の男	全面クリア
アルゴスの戦士	5,259,710	佐々木	27面クリア
スラップファイト	3,786,890	田　村	エリア255
ファンタジーゾーン	8,585,100	中　島	13面
沙羅曼蛇	1,698,100	DANSER 川田	3周目1面 1コイン
奇々怪界	696,050	松　野	16面
ローリングサンダー	265,900	飯　島	8面
源平討魔伝		北村 中島 沢田 川田 石川 千葉イワシ	全面クリア
怒号層圏	210,730	竹　村	4面 1コイン
アテナ	675,360	沢　田	全面クリア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
特殊部隊ジャッカル	751,000	幕田貴宏	1コイン クリア
プレイウッド	778,400	NASUBI	
ザインドスリーナ	1,250,600	山下寿英	クリア
バブルボブル (1P)	8,695,440	HSC 長原	1コイン クリア
アウトラン (レイクサイド)	37,882,630	佐々木義久	4′52″87
ローリングサンダー	247,380	吉田明弘	8面
サイドアーム	1,904,200	HYPER-紅尾	クリア
サンダーセプターII	450,120	つきだて	6面
沙羅曼蛇	4,071,000	つきだて	1コイン 6-2
奇々怪界	1,136,800	菅原重周	

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	363,940	つきだて	5面
奇々怪界	720,300	HYPER-のりよし	16面
バブルボブル (1P)	5,372,740	HYPER-"T"	1コイン 全面クリア
スーパーバブルボブル (1P)	4,209,410	HYPER-"T"	1コイン 98面
アウトラン (デュアルウェイ)	39,064,170	つきだて	ゴール 5′01″18
妖魔忍法帖	3,695,800	HYPER-MAD	5-4
沙羅曼蛇	3,728,500	Yuki	5-4
サイドアーム	2,178,200	HYPER-HFW	全面クリア
ローリングサンダー	359,820	HYPER-MAD	10面
アルカノイド	1,089,760	Mr.久末	全面クリア

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	2,654,350	PINOBOY	
サンダーセプターII	455,630	WV 6	
バブルボブル	3,038,690	川島広法	1コイン 61面
プレイウッド (1P)	153,270	なっかん	8面
怒号層圏 (1P)	545,200	JJ ♥	1コイン
ローリングサンダー	77,920	NBA	エリア3
奇々怪界	173,600	JOE	
ガルディア	783,900	JOE	
妖魔忍法帖	133,800	あっくん	1コイン
快傑ヤンチャ丸	213,200	なっちゃん	

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	160,720	清水 正道	6面
奇々怪界	632,350	橋本 BIN	15面
妖魔忍法帖	1,299,300	橋本 BIN	6周目最終面
源平討魔伝	鎌倉クリア	清水正道・佐藤 公延堂・大賀・三上	以上5名
特殊部隊ジャッカル	593,500	清水 正道	1人プレイ
ファイヤートラップ	123,590	会員番号 No.1	5面
ASO	2,419,720	DE,BO 高	最終面クリア
ダーウィン4078	1,188,230	G,C,永森	2周目16面
モトス	1,417,600	すぐる	最終面クリア
闘いの挽歌	77,600	金子 拓真	3面

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	44,935,500	天才鈴木様	5'02"31 80秒設定
ローリングサンダー	119,800	RPG	4面
サイドアーム（1P）	1,847,900	RPM	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,047,900	AVG ハタ坊	1コイン 3-5
バブルボブル（1P）	3,961,210	AVG ハタ坊	99面
奇々怪界	478,250	NIK	12面
快傑ヤンチャ丸	280,300	佐藤智文	1コイン 4面
アルカノイド	1,011,260	りょうざん連合（DDB）	1コイン 全面クリア
ラストミッション	464,500	ワイズマンの後継者	1コイン 全面クリア
サンダーセプター	291,060	RPM	4面

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,703,100	S.A	5周目5面
源平討魔伝	999,900＋α	REI (SP) T.A (AVC)	天帝
アルカノイド2	796,740	Y.M	最終面クリア
奇々怪界	879,900	T.A (AVC)	15面
サイドアーム	1,847,300	M.K (SPREAM)	最終面クリア
ザインドスリーナ	1,241,990	M.K (SPREAM)	最終面クリア
ローリングサンダー	260,740	I.Z (SPREAM)	8面
プレビリアン	2,055,900	T.A (AVC)	33面
妖魔忍法帖	3,333,300	S.Y	8周

水戸サントピアナムコランド　茨城
茨城県水戸市南町1-2-22 サントピア7F　☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	285,150	久保田	4面
アテナ	3,012,800	CHUKIN	1コイン
ガルディア	1,980,400	KKK（コンマ6）	5周目
ギャプラス	7,600,000	大図　奥	8時間
ローリングサンダー	115,760	Toshikage,O	4面
スカイキッドデラックス	102,970	Toshiki	7面
源平討魔伝	999,900	MEGUMI,M	最終面クリア
テディボーイブルース	249,800	まりな	
グラディウス	830,900	まりな	2周目7面
ギャリバン	181,400	まりな	5面

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	33,331,900	高橋けいじ NTK 役員	5'05"81 75秒設定
サイドアーム（1P）	1,474,900	千歳のスーパースコアラー 坂井　修	ノーマル
ローリングサンダー	256,020	角本正樹	ノーマル 2周目2面
恋のホットロック（1P）	3,202,000	月寒高校 1年 中田裕章	ノーマル 途中放棄
バブルボブル（1P）	3,117,410	宮本陽一	1コイン 87面
バルトリック	293,740	いつも にこにこ 村本　誠	4面 1コイン
ティードオフ	22ホール＋2	宮本陽一	1コイン 全ホール終了
ザインドスリーナ	581,540	恵庭南高校 1年 北　川	1コイン ノーマル6面
沙羅曼蛇（1P）	2,154,800	★?/; 謎の人 和田昭博	3周目6面
奇々怪界	349,600	毎度 おなじみ 坂井　修	ノーマル 8面

ゲームフィールドキックオフ　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	53,449,060	Tag (Mars)	4'51"
バブルボブル（1P）	3,494,400	富田靖子	1コイン 91面
バブルボブル（2P）	5,729,990	富田靖子とヌマリン	ZAPなし 全面クリア
サイドアーム	1,832,500	荻野目洋子大好き♥ 西脇寺次郎	点かせぎなし ノーミス全面
ローリングサンダー	240,820	富田靖子の友	8面
サンダーセプターII	347,210	TGC.M	5面 まだまだ
怒号層圏	1,401,700	-SUPREME- K.W	最終面クリア
奇々怪界	1,135,750	-SUPREME- K.W	23面
沙羅曼蛇	4,518,000	-SUPREME- K.W	6周目5面
ファイヤートラップ	113,740	ピーチ姫を脱がせ！スーパーマルオ	6面

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県新治郡桜村天久保1-3-5　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	石岡ナムコランドより遠征（ZIC）	邪道コマンドなし
バブルボブル（2P）	6,520,900	MAGICAL SIN & MSA	最終面 ワープ使用
スーパーバブルボブル（1P）	4,545,480	MAGICAL MSA	邪道っっ！
スーパーバブルボブル（2P）	5,462,100	MAGICAL SIN & MSA	ワープ使用
サイドアーム（1P）	1,830,900	MAGICAL SIN & TEN	永パなし 全面クリア
サンダーセプターII	333,530	VS,Yu 7	5面
快傑ヤンチャ丸	534,200	MAGICAL SIN & TEN	5面 1コイン
ローリングサンダー	118,100	MAGICAL DME	4面 1コイン
奇々怪界	624,500	FANTASY LOAD	11面
ザインドスリーナ	5,224,060	WHO	全面クリア

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイウッド	1,205,960	TAKA ®	1コイン 31面
怒	1,344,900	A.S.O.	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	4,184,600	YUKI	1コイン 6-2
スターフォース	6,812,000	YUPPIE CNA ®	インフィ エリア53
奇々怪界	507,850	HYPER-のりよし	11面
熱血硬派くにおくん	470,000	けんじです	5周しんじ
アルカノイド	1,198,890	久末正樹	1コイン
快傑ヤンチャ丸	611,500	KENJI ®	4面
フラッシュギャル	495,740	AHO なんのっ	1コイン 17面
アウトラン（デュアルウェイ）	44,606,620	つきだて	4'52"97

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	221,800	HARUKA	8面
サンダーセプターII	343,470	KEI	5面
アウトラン	31,353,510	高橋一昭	5'11"96
沙羅曼蛇	2,344,600	YAMA	3周目6面
バブルボブル（1P）	2,854,510	ZAP	67面
ザインドスリーナ	1,422,190	JORI	全面クリア
バルトリック	246,740	JORI	4面
サイドアーム	1,817,800	KEI	全面クリア
怒号層圏	1,300,690	KEI	全面クリア
アテナ	3,119,000	JORI	全面クリア

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,236,630	小塚靖之＋福田朋弘（IMG）	82面
バブルボブル（2P）	3,628,730	小塚靖之＋福田朋弘（IMG）	85面
沙羅曼蛇	1,913,600	大三元字一色の津	3-3
サイドアーム	1,874,500	宇賀神秀之（IMG）	最終面クリア
奇々怪界	632,450	中畑敏章（IMG）	ノーマル 15面
怒号層圏	177,620	宇賀神秀之（IMG）	恐怖の門
スラップファイト	982,930	小塚靖之（IMG）	3周目
熱血硬派くにおくん	217,850	小野道弘	2周目4面
ダークミスト	102,170	今高生,今高生	
ギガス	222,090	チョンボの尾崎	

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	214,850	野口浩丙	
メジャーリーグ	1,414,100	TOM	
アウトラン（デュアルウェイ）	37,427,370	つきだて	5'00"25 ゴール
バブルボブル（1P）	3,495,400	つきだて	100面クリア
奇々怪界	445,350	THE DEEP	2周目2面
沙羅曼蛇	3,634,600	つきだて	5-5
ファンタジーゾーン	13,254,540	大吉広人	4周目6面
ブレイウッド	237,150	ET	1コイン
快傑ヤンチャ丸	176,500	TS	3面
アルカノイド	950,540	つきだて	全面クリア 1コイン

プレイゾーン　ジャック＆ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-7380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	SPREAM- 川島利文	ZAP有り
☆バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	SPREAM- KAW	ZAP有り
ローリングサンダー	107,140	NON	
サイドアーム	1,936,900	SHOT	全面クリア
ブレイウッド	2,111,490	SPREAM- 川島利文	80面クリア ZAP
アレックスキッド	148,340	あちょ	4面
カイロスの館	800,900	えいじ あすか	
恋のホットロック	9,999,990＋α	F.I	ステージ95で達成
プレビリアン	2,203,700	SPREAM- 川島利文	26面
アウトラン（レイクサイド）	44,792,440	SPREAM- SOL	4'50"37

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		すずきかつみ	1コイン 鎌倉クリア
怒号層圏	1,329,480	M.S.O NO.1 ムッチョ	最終面クリア
沙羅曼蛇	4,014,400	M.S.O NO.2 サックル	6-1
サイドアーム	1,782,900	M.S.O NO.2 沙津来留	最終面クリア
バブルボブル	4,343,680	モンキーボンバーズ DA	82面
ザインドスリーナ	627,850	M.S.O NO.1 ムッチョ	最終面
ファイヤートラップ	362,400	フラッシュハニー	7面
奇々怪界	842,300	M.S.O NO.2 サックル	15面
アルカノイド	851,690	DREAMARS	最終面クリア
フェアリーランドストーリー	6,025,170	モンキーボンバーズ クライマーひでと	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	302,760	PAL	1コイン 8面
サイドアーム	1,834,700	赤坂まもる	1コイン 全面クリア
ザインドスリーナ	1,140,790	久保栄伸	全面クリア
プレビリアン	1,229,100	N.O	
バブルボブル（1P）	3,452,400	斉藤正伸	1コイン 83面
ロードランナーIV（1P）	3,244,290	赤坂　守	89面
ロードランナーIV（2P）	516,200	赤坂守 & 久保栄伸	
快傑ヤンチャ丸	128,600	S.O	4面
妖魔忍法帖	1,927,000	YUKI	4周クリア
怒号層圏	1,353,790	赤坂まもる	1コイン 最終面クリア

山形キャロットハウス　山形
山形県山形市七日町3-2-30　☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	262,160	BOMB (SFC)	8面
トイポップ（1P）	32,530	パペテツ	1コイン 14面
サイドアーム（1P）	1,895,900	世紀末アイドル,アミバ鈴木 (AFC)	1コイン 全面クリア
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	BOMB (SFC)	1コイン 100面クリア
バブルボブル（2P）	11,326,120	SHOT & BOMB (SFC)	各1コイン 100面クリア
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	BOMB (SFC)	1コイン 100面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	10,364,510	SHOT & BOMB (SFC)	名1コイン 100面クリア
沙羅曼蛇	2,917,600	KDD (SFC)	1コイン 4周目5面
ASO	3,530,550	ペルシャ岸波 (AFC)	1コイン 全面クリア
バルトリック	259,520	BOMB (SFC)	4面

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	31,474,060	とおるくん	75秒設定 5'05"78
源平討魔伝	14,700	ANK	最終面クリア ロースコア
バブルボブル（1P）	3,478,020	AMI & SUPIKA	1コイン 66面
沙羅曼蛇	1,733,700	たっくんぼっぷ	1コイン 3周目2面
奇々怪界	510,450	ボクの女に手を出すな	2周目4面
バルトリック	50,030	細野哲雄	1コイン 4面クリア
XXミッション	177,100	細野哲雄	最終面クリア
恋のホットロック	776,200	HIRO	2周目4面
アレスの翼	195,800	HIRO	4面
ザインドスリーナ	505,400	AMI	1コイン

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ローリングサンダー	512,660	Spream- I.Z	10面クリア
サンダーセプターII	374,120	Spream- K.W	5面
サイドアーム（1P）	2,127,300	西脇寺次郎	最終面クリア
沙羅曼蛇	7,473,500	Spream- K.W	10周目5面
プレビリアン	1,714,300	Spream- L.Z	22面
ザインドスリーナ	3,647,460	Spream- M.K	最終面クリア
バルトリック	291,410	たかお (Mars)	4面
スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	Spream- K.W	100面
ロードランナーIV	2,838,860	Tag (Mars)	72面
ギガス	2,654,030	後藤だ	6周目14面

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	AIRA-V.N	ZAP5回 1コイン
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	小野崎	14面 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	33,818,440	大川大祐	5'06"25 75秒設定
ローリングサンダー	201,180	AIRA-V.N	6面 ノーマル設定
サイドアーム（1P）	1,834,000	I.P	全面クリア 1コイン
妖魔忍法帖	10,796,300	キチガイ Jr.＋タコヤキ	3周目 永久 1コイン
ザインドスリーナ	1,801,200	I.P	全面クリア 1コイン
サンダーセプターII	345,580	SAC	5面 ノーマル
沙羅曼蛇（1P）	9,828,400	小野崎	14周目2面 1コイン
ブレイウッド（1P）	125,620	大川大祐	12面 1コイン

セントラル・パーク　PART　I　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ボンジャック	10,000,000	木村雅彦	281面にて達成 残25
ニューアルカノイド	1,133,240	木村雅彦	1コイン 最終面クリア
ギガス	547,110	木村雅彦	21面（ワープなし）
ローリングサンダー	165,200	徳永広正	最終面クリア
奇々怪界	9,999,990	木村雅彦	22周目 8面にて達成
ル・マン24	254,600	LISMAN_A	エリア5面
バブルボブル	3,794,360	木村雅彦	69面
サイドアーム	165,000	徳永広正	3面クリア
ファイヤートラップ	850,000	木村雅彦	8面クリア

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	ACU-KEI その他2名	ZAPゲーム
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	YEN	ZAPゲーム
サイドアーム（1P）	1,906,900	OKAN-K2	ノーミス クリア 5機
奇々怪界	6,267,000	OKAN-K2	12-1
快傑ヤンチャ丸（ループあり）	9,999,900	MFP	6-5 4人設定
快傑ヤンチャ丸（ループなし）	896,400	MFP	4人設定で残り1人クリア
ファイヤートラップ	1,000,000+α	END	4人設定 12面クリア
ローリングサンダー	263,720	I.JUN	7面 5人設定
サンダーセプターII	460,590	Mr.	マスター 6面クリア
ブレイウッド	3,217,610+α	MAX	パワー2000 80面クリア

ビデオインセガベルル店　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	9,999,990	ACU-SYR	最終面
スーパーバブルボブル	4,258,850	MEN'S TENORRAS	99面
アレスの翼	867,200	A-KO-LUM	1コイン
アルカノイド	1,074,800	A-KO-LUM	1コイン 最終面
アルゴスの戦士	5,641,790	Could	1コイン 最終面
怒号層圏	1,356,720	EXECUTE	1コイン 最終面
ギガスMkII	415,950	ANTA	1コイン
ハングオン	29,315,610	GPZ	4'50"33
サイドアーム	1,935,200	CPM 闘幻狂 RANSEUR	1コイン 最終面

セントラルゲーム・ラッキー　千葉
千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990+α	YOU.A	1コイン コマンド使用
☆バブルボブル（1P）	9,999,990+α	YOU.A RGB	1コイン コマンド使用
アウトランVerII（デュアルウェイ）	48,299,690	BON	75秒設定 4'48"68
サイドアーム（1P）	1,825,200	YI,SYI	1コイン 全面クリア
ローリングサンダー	258,820	ZET	ストーリー2 8面
恋のホットロック（1P）	9,999,900+α	林　正吾	1コイン ステージ88
快傑ヤンチャ丸	完	FLOYD	1コイン厳守 ループ無設定
ブレイウッド（1P）	真の F080 クリアEnd	PKT	1コイン厳守 クリア優先
サンダーセプターII	423,110	CBC	キャプテン
アレックスキッド			

ゲームセンター　Pit Inn　千葉
千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎0471-88-9897

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（2P）	5,743,570	FAMK-MJ & KNY	全100面 クリア
サイドアーム（1P）	1,756,600	FAMK-押尾	全面クリア 1コイン
源平討魔伝		佐藤貴彦　他2名	全面クリア
沙羅曼蛇	3,698,000	FAMK-押尾	6-1
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	FAMK-KNY	6周目 54面
バブルボブル（1P）	9,999,990	FAMK-KNY, 内田　潤	5周目 4周目
快傑ヤンチャ丸	181,600	FAMK-押尾	6面
ラストミッション	221,400	村上少年	5面
沙羅曼蛇	2,385,900	村上少年	3-6
RF2	218,730	渡辺くん	ノーミス 7面

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,830,900	橋　本	ノーマル1人 1コイン
アレックスキッド	87,040	A.Q	イージー1人 1コイン
沙羅曼蛇	3,953,200	AAA	1コイン ノーマル
奇々怪界	1,097,150	竹　内	ノーマル 1コイン
バブルボブル（1P）	3,603,360	JIL	1コイン 90面
スーパーバブルボブル（2P）	5,145,950	T.T KEI	1コイン ノーマル
スラップファイト	9,952,080	プレーヤー T.O アシスト　T.M	ノーマル
アルゴスの戦士	7,045,460	A & A	1コイン ノーマル
源平討魔伝	最終面クリア	杉山他15名含2回	ノーマル 1コイン
熱血硬派くにおくん	350,050	F.Z	2人設定 ランクハード

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	503,980	ATARI-FANCY HKD	64秒 613"3
アウトラン（デュアルウェイ）	34,240,300	G.M.C ぜっとぶい	80秒 5'09"87
サンダーセプターII	361,480	G.M.C ぜっとぶい	ノーマル 5面
バルトリック	282,650	ACU-EPS	ノーマル 4面の最初
沙羅曼蛇	7,965,000	G.M.C KOM	ノーマル 11-4
サイドアーム	1,767,300	らじあめ100%	ノーマル クリア
恋のホットロック	5,555,500	ATARI-FANCY HKD	ノーマル 47面
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	KAS	ノーマル ZAP6回
ブレイウッド	3,522,110+α	ああむ-ACU	ノーマル 中断
妖魔忍法帖	2,287,800	EBI	ノーマル 8周目 中止

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム（1P）	2,172,800	ALT-Y・O	全面クリア
バルトリック	269,640	ALT-Y・O	3面
ローリングサンダー	258,720	SKB	
バブルボブル（1P）	2,735,600	ジャック	66面
ラストミッション	426,700	SKB	
XXミッション	1,527,200	ALT-Y・O	
ダーウィン4078	307,710	とくめいきぼう	
怒号層圏	1,399,640		
アテナ	179,550	WAO	
ファミリースタジアム	14,800,000	正　宗	3コイン

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（2P）	11,289,530	NOV.HOTEL NOV.KELLY	ホーリー29回
バブルボブル	9,999,990	JAG-BEN	67面
アウトラン（レイクサイド）	40,341,140	JAG-Y.I	4'54"84
サイドアーム	1,794,100	TILL	1コイン 最終面クリア
怒号層圏	1,385,310	ジェーン	全面クリア コイン無数
ブレイウッド（1P）	212,120	TILL	1コイン F-16
サンダーセプターII	352,410	みじんがくれ 風見 彗子	5面 キャプテン
源平討魔伝	200,000+α	ブラッディーエンゼル 風見彗子	ZAPなし クリア
アルカノイド	340,820	LUCKY! ピンクのゾウが走ってるう	
ローリングサンダー	153,800	S.Y	

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	427,410	WOP（アポロ軍団）	64秒設定 54.3km
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	森くん	ベリーハード
ザインドスリーナ	1,240,860	森くん	ハード
バルトリック	101,920	安部次郎	ハード
アルカノイド	1,059,610	EXP.WARRIOR	全面クリア ハード
奇々怪界	732,300	LKE	16面 ハード
怒号層圏（1P）	194,510	LKE	ハード
源平討魔伝	全面クリア	MAI	ハード
アレスの翼（1P）	221,900	ELL.BILLY	ハード
ファイヤートラップ	128,850	佐　藤	ハード

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	43,540,320	AUA	80秒設定 4'55"43
ファミリースタジアム	F VS G　18-0	AUA	3回コールド 4400万円
ローリングサンダー	123,580	LKE	4面
アルカノイド	966,510	EXP～WARRIOR	1コイン 最終面クリア
サンダーセプターII	508,480	FANCY-KETOSE	ランクA マスター
サイドアーム（1P）	1,812,400	CYCLONE 義行	ノーミス 最終面クリア
怒（1P）	1,375,000	威　至	ノーミス 最終面クリア
怒号層圏（1P）	1,321,900	LKE	1コイン 最終面クリア
ASO	2,487,700	林　茂	Rなし 5機 最終面クリア
モトス	2,242,100	武田　淳	5機仕様 最終面クリア

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆バブルボブル（1P）	9,999,990+α	M.C.K	5周目の67面
バブルボブル（2P）	12,277,420	M.C.K & AI-K.A	最終面クリア
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990+α	CHIEMI'S	4周目の91面
スーパーバブルボブル（2P）	11,596,390	M.C.K & CRAMP BOY	最終面クリア
アウトラン（海外板）（デュアルウェイ）	43,469,470	CHIEMI'S	4'53"53
ローリングサンダー	350,600	M.C.K	最終面クリア
サイドアーム	1,881,200	H.E-da	最終面クリア 1人用
怒号層圏	1,476,390	CHIEMI'S	最終面クリア
奇々怪界	1,279,750	BLASTER-ZED	3周目の4面
グラディウス	2,312,100	たいすけ様	5周目の7面

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	507,570	権利の害体確信犯 ぬらりひょんず	マスター
ローリングサンダー	280,500	通りすがりのライオネス飛鳥	ストーリー2 8面
怒号層圏	1,521,620	ジョージ	
源平討魔伝	1,000,000+α	ロロロンよりましな ぬらりひょんず	
アウトラン（デュアルウェイ）	48,195,650	KOZUKE CHUO-VNIV	80秒設定 4'54"31
アウトラン（レイクサイド）	40,201,030	日本で2番目に下品 好きものジョージ	80秒設定 5'06"03
ガントレット	1,127,892	有意水準120%也ぬらりひょんず	ウィザード
ペーパーボーイ	69,121	ごめんねA型で！	
特殊部隊ジャッカル	436,700	髪 SAN	
アルカノイド	1,131,080	エクスカリバー	

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	24,600	福袋2000円×3	1面
特殊部隊ジャッカル（1P）	729,300	ATARI-KAD	全面クリア
怒号層圏（1P）	1,451,910	大庭 範人	1Pザンゲルド城クリア
バブルボブル（1P）	9,012,220	ACU-SYR	ZAP 4回
サンダーセプターII	292,010	ベニーズ from 山梨	4面
モモコ120%	1,156,600	MAI	ノーマル
妖魔忍法帖	3,335,000	部位突死-NFB	残り7人 中断
快傑ヤンチャ丸	239,500	ベニーズ from 山梨	ノーマル
ザインドスリーナ	2,025,400	ベニーズ from 山梨	ノーマル
サイドアーム（1P）	2,136,600	ATARI-KAD	全面クリア

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	550,300	FANCY-KETOSE	603"3 64秒設定
アウトラン（ヴァインヤード）	49,415,040	N・S	75秒設定 4'52"15
バブルボブル（1P）	9,213,570	ACU-SYR	5周目
スーパーバブルボブル（1P）	2,635,550	ADAKAT	2周目
サイドアーム（1P）	1,877,200	SHOT（SFC）	全面クリア 1コイン
サイドアーム（2P）	1,810,100	EXCHANGER II+HKD	全面クリア
ラストミッション	379,900	須田較太	ステージ7 クリア
妖魔忍法帖	10,000,800	DAMAX	31周目
サンダーセプターII	446,230	IESIUS	
720°	222,160	EXCHANGER	メダル279

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	26,390	Jonathan's	2周目突入
サンダーセプターII	474,320	FUL	ランクA マスター
ローリングサンダー	348,980	FUL	5機設定 クリア残3人
アウトラン（アップライトタイプ）	35,603,630	GIL-HAMAD	75秒 ノーマル
バルトリック	486,130	AKA-H.S	標準設定4機 エリア5,1/2
奇々怪界	1,440,150	TORK	エクステンドB
スペースハリアー	29,919,730	KYS	タイム制 18面クリア
怒号層圏	221,300	ゆうゆ大好き	怒号の門の前
ロードランナーIV（1P）	1,469,650	KOT	29面
モトス	1,129,300	ナゾの NAN 蔵	ラウンド クリア

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆バブルボブル（1P）	9,999,990+α	Mr.まさし君	ZAP 5回 75面
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990+α	SYNDOH	ZAP 5回 91面
サンダーセプターII	374,150	テーブルの上でボールをつかないように	キャプテン
怒号層圏（1P）	1,464,880	Mr.まさし君	最終面クリア
ローリングサンダー	95,340	Dr！	4面
沙羅曼蛇（1P）	1,842,100	Mr.まさし君	3-2
妖魔忍法帖	1,140,400	Mr.まさし君	4周目
ラストミッション	360,800	Mr.まさし君	8面
スペースハリアー	30,547,820	Mr.まさし君	1コイン 18面クリア
アテナ	1,648,450	ZED 風間亜土	最終面クリア 残り8人

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	496,980	FANCY-KETOSE	マスター ランクB
バルトリック	623,380	ACU-EPS	5面
ル・マン24	543,410	佐々木 宏	599"8 タイム優先
★アウトラン（ヴァインヤード）	44,602,660	ワイルド★ランナーたく	4'51"81 75秒イージー
アウトラン（ストーンヒル）	42,325,270	うえの（ACU）	4'48"43 同上
アウトラン（レイクサイド）	45,874,210	やまざき「日本じゃ2番だ!」たく	4'47"75 同上
★バブルボブル（2P）	12,702,890	ECM-まいた ACU-Y.N	クリア
★スーパーバブルボブル（2P）	13,130,340	ECM-ぶるぶる ACU-Y.N	クリア
ローリングサンダー	324,300	M.C.K.	全10面クリア
沙羅曼蛇	7,464,000	ACU-やんちゃ丸	10周目6面

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	217,360	AIRA-VN（あれなんだ攻撃）	2-1の後半
怒号層圏（1P）	468,660	C.K.S	
XXミッション	999,900+α	風間春菜子	得点達成時 残5機
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	GOD 様	ZAP 4回 MTJ 1個
バブルボブル（2P）	6,260,460	ARROWS RPM 西谷	最終面
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	GOD 様 ARROWS	ZAP 5回 ZAP 3回
スーパーバブルボブル（2P）	10,990,980	ACU-EPS 様 GOD 様	最終面
サイドアーム（1P）	1,823,600	SUPER-ATM	無死クリア
サンダーセプターII	354,180	ZAZOU	キャプテン
ル・マン24	400,700	用を済ませたら水は必ず流す様に/おえ	50.0KM

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	4'49"21	EXCHANGER	75秒設定 タイム優先
アウトラン（デュアルウェイ）	4'52"15	EXCHANGER	75秒設定 タイム優先
アウトラン（ヴァインヤード）	5'00"21	RUN 鳥不会	75秒設定 タイム優先
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	EXCHANGER	ZAP 3回 95面で達成
バブルボブル（2P）	10,377,850	CRAMP BOY & M.C.K	100面クリア
サイドアーム（1P）	1,881,400	EXCHANGER	最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	547,700	RUN 鳥不会	最終面クリア
怒号層圏（1P）	1,435,400	LIBRINIAN	最終面クリア
奇々怪界	8,420,400	LIBRINIAN	22-1
☆沙羅曼蛇（1P）	10,000,000＋α	LIBRINIAN	14-4で達成 1ミス

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	452,740	ALTA	全面クリア
ローリングサンダー	256,680	めん方くん	8面
サイドアーム	1,865,000	ALT-Y.O	全面クリア 1コイン
ブレイウッド	2,020,500	ああむ-ACU	80面 途中時間切れ
ファミリースタジアム	年俸 3,200万	もりくん	17-0 5回コールド
快傑ヤンチャ丸	9,999,900	ALT-Y.O	全面クリア 1コイン
スーパーバブルボブル（2P）	2,918,410	EDC	面数不明
スーパーバスケットボール	2,536,060	つったん	決勝
沙羅曼蛇	3,045,100	Spream -REI	4-5 ノーマル
バルトリック	340,100	打倒もりくん	

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	252,450	FACCOON	47面
ギガス	296,800	大 川	
モモコ120％	456,300	田中正男	
ロードランナーⅣ（1P）	729,650	首藤有史	27面1コイン
怒号層圏	252,000	GIL-HAMAD	1コイン5面
源平討魔伝	190,300	相川 博	
ローリングサンダー	145,300	山田富夫	
バブルボブル	192,526	RACCOON	46面
ワールドカップ	6-0	MAMI,KURO	7面
フラワー	280,350	鈴 木	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	608,860	D.A	最終面クリア 5人設定
奇々怪界	511,900	D.A	2周目4面
バブルボブル（1P）	7,348,740	D.A	ZAP 3回
バブルボブル（1P）	7,594,150	SUPER-FOX ILS	100面クリア
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	JOE	ZAP 5回 ストップ!!
スーパーバブルボブル（2P）	7,228,430	AIRA-VN RPM 西谷	100面クリア
サンダーセプターⅡ	349,730	ILS	4面
沙羅曼蛇	2,555,400	GIL-HAMAD	4周目2面
怒号層圏（1P）	1,350,120	GIL-HAMAD	最終面クリア
源平討魔伝	112,300	SUPER-FOX 以下多数 !!	最終面クリア

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	38,953,880	EXCHANGER	75秒設定 4'55"53
サイドアーム	797,900	タイトーです	6面
ティードオフ			スコアなし
ローリングサンダー	165,000	第1ゼミナール	5面
アルカノイド	1,059,810	広 瀬	記載なし
快傑ヤンチャ丸	1,217,000	タイトーです	2周目3面
奇々怪界	748,850	EXCHANGER	2周目6面
☆バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	EXCHANGER	ZAP 4回
沙羅曼蛇	3,523,000	LIBRINIAN	5周目4面
怒号層圏	254,190	いちろうば	記載なし

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,781,100	ABS	最終面
パニックロード	1,278,500	MAX (19)	
妖魔忍法帖	473,800	伊藤でーす	2周目の5面
スラップファイト	832,150	杉 原	33面
ダークミスト	515,560	KEN	4面
快傑ヤンチャ丸	1,275,200	もりくん	
怒号層圏	1,529,730	もりくん	
ブレイウッド	1,476,400	W・T	
アルカノイド	1,209,180	OGA	全面クリア
奇々怪界	148,500	O・P	5面

ゲームセンタートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンガー	185,900	もうすぐ施設に入りそうなパートⅠ	
バブルボブル（1P）	1,175,490	70面はクリア出来るといいながら,	40面もクリア出来ない奴
スラップファイト	729,200	K,T	2周目
ロードランナーⅣ	921,371	毎日が開校記念日	32面
アルカノイド	780,840	学校を2ケ月も休学しているパートⅠ	最終面クリア 最強ランク
熱血硬派くにおくん	350,160	俺も行くぞ !! 坂本パートⅡ	3周目5面
沙羅曼蛇	790,200	MAT.ABU	1周目最終
華弥生	32文	私の名前は,長州力よ !	五光を上がったよ
妖魔忍法帖	124,300	少年A 坂本	
スーパーバブルボブル（1P）	680,710	K,T	28面

ゲームスポット21国分寺店　東京
東京都国分寺市基町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	22,649,340	木原 潤	
アルカノイド	1,093,700	GIL-HAMAD	
アレックスキッド	120,000	YAMAMOTO	
ワンダーボーイ	1,729,600	浅間 中 1419番	
ファンタジーゾーン	15,873,200	GIL-HAMAD	
メジャーリーグ	3,649,900	マブロン 中田良弘	
怒	229,900	土屋 和彦	
エンデューロレーサー	28,209,226	GIL-HAMAD	
カルテット2	25,397,800	PC おやじ	
テラクレスタ	148,300	児玉 隆雄	

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	383,780	平石 努（まちゃのバカ!）	10面クリア ノーマル
ファミリースタジアム（1P）	5-6	ABA	1コイン 4回 ノーマル
サンダーセプターⅡ	468,310	ブンブン !	ノーマル
怒号層圏（1P）	354,700	USC	ノーマル
サイドアーム（1P）	1,915,200	BROS (GET,UP)	1C全面クリアノーマル
ブレイウッド（1P）	2,013,260	鈴木 直孝	80面＋α 1コイン
恋のホットロック（1P）	4,444,400	ECL-BILLY	1コイン 44面 ノーマル
特殊部隊ジャッカル	563,600	ECM-ベルシャ	1コイン ノーマル
快傑ヤンチャ丸	1,111,700	DIE	1コイン 5面 ノーマル
バブルボブル（2P）	9,409,510	PON＋E.F	100面クリア ノーマル

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（2P）	9,958,300	PON & E.F	クリア
奇々怪界	1,642,800	VERTEX AVL	
沙羅曼蛇	386,900	ボケ老人,大和	6-1
★サンダーセプターⅡ	509,880	FANCY KETOSE	全面クリア
ローリングサンダー	298,780	TOPPLE	8面の最後
サイドアーム（1P）	1,829,800	ECM-ベルシャ	1コイン
ブレイウッド	2,541,720	超雲子竜	1コイン 最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	507,600	EOLBILL YARNO	2周目
源平討魔伝	999,900	AC KNIGHT !	1コイン クリア
テラクレスタ	38,730	スマイリーオハラ（ネウチ）	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	36,876,040	Bungo	5'08"28 80秒設定
アウトラン（デスバレイ）	35,763,510	ECM-BUTAN	5'06"53 80秒設定
アウトラン（ストーンヒル）	40,079,130	ECM-ZENJI	タイム不明 80秒設定
アウトラン（デュアルウェイ）	40,004,500	ECM-ZENJI	タイム不明 80秒設定
アウトラン（レイクサイド）	54,814,390	ハイテク戦士 AOI	4'49"68 80秒設定
バブルボブル（2P）	11,714,500	ECM-LIP & ZENJI	最終面クリア
ローリングサンダー	441,720	VMT-DAN	10面クリア
サンダーセプターⅡ	459,320	ECM-ZENJI	6面
サンダーセプター	461,950	ECM-ZENJI	クリア
ファミリースタジアム	年俸 1,530万	ECM-ATARU	7-0 D-L

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅣ（1P）	642,110	GOT	19面 3人 ノーマル
ロードランナーⅣ（2P）	460,740	YOU 吉くん GOT	15面 4人 ノーマル
☆奇々怪界	9,999,990	VMT-ABU	161面 3人 ノーマル
サイドアーム（1P）	1,840,000	INFINITE-FLY	最終面クリア 5機ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	43,834,430	YOU 吉くん	4'52"65 75秒設定
快傑ヤンチャ丸	805,200	カラムーチョ竜太	8面 5人 ノーマル
ザインドスリーナ	1,333,720	GOT	最終面クリア 4人イージー
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	カラムーチョ竜太	全ステージクリアノーマル
ギガスMKⅡ	638,470	GOT	
ローリングサンダー	248,760	VMT-ABU	8面 3人 ノーマル

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	244,610	TOM	4面
バブルボブル（2P）	7,018,420	TOM & PAC	クリア
サンダーセプターⅡ	439,790	長	6面
源平討魔伝	140,000	T	クリア
ファイヤートラップ	134,950	S	5面
闘いの挽歌	479,350	F・K	最終面
ローリングサンダー	275,720	TOM	8面
アテナ	1,149,700	クリ丸	
ファイナライザー	2,417,600	とくめ	
グロブダー	114,330	とおる	43面

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（1P）	6,417,530	MOH	ZAP×2
スーパーバブルボブル（2P）	6,297,140	MOH & いろは	真のエンディング
サンダーセプターⅡ	358,900	バッテンおはら	4面クリア
ローリングサンダー	226,100	さかい君	8面
ブレイウッド（1P）	964,200	本家 ACE	最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	1,680,400	子道戸"宇	1コイン 3-2
ザインドスリーナ	1,214,750	本家 ACE	最終面クリア
XXミッション	9,999,900＋α	関	最終面クリア
サイドアーム（1P）	1,794,700	だっだ	最終面クリア
怒号層圏（1P）	1,242,300		最終面クリア

ウィルトークタイトー　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイウッド	846,998	TOM	
ブレビリアン	367,100	ZBL	12面
ダークミスト	125,250	くり丸	
パニックロード	949,500	TSUKO	
ダライアス	1,413,140	くり丸	ゾーン ABD GKQV
サイドアーム	1,857,400	TOM	
バルトリック	68,920		
アウトラン（デュアルウェイ）	37,499,650	YoKo,n	5'00"96
ザインドスリーナ	1,313,740	くり丸	全マース クリア
アルカノイド	800,920	T.S	最終面

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	40,024,590	FUK	80秒設定 5'04"87
沙羅曼蛇（1P）	2,315,500	ろ ん ぱ	3周め5面
怒号層圏（1P）	351,180	川辺 敬一	怒号の門
バブルボブル（2P）	6,365,400	しんぞーとみなみ	最終面クリア
ダークミスト	109,250	TAKAMAL	3面
サンダーセプターⅡ	343,300	TAKAMAL	5面
サイドアーム（1P）	1,384,100	とーもや〜ん	10面
アレックスキッド（1P）	105,320	TAKAMAL	3面
快傑ヤンチャ丸	181,800	ONO	6面
ブレイウッド（1P）	10,000,000＋α	卍とともやとみ	無限プレイ

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	44,190,080	やんちゃ姫	4'55"06 80秒設定
怒号層圏（1P）	300,610	コナちゃん	最終面
ローリングサンダー	474,600	ナムコ労組代表 田畠恒保教頭である	10面クリア
奇々怪界	466,050	ゆみやん	11面
ダークミスト	106,730	デビルじいじー	
アレックスキッド（1P）	87,080	チャーリー笹錦	3面
ロードランナーⅣ（1P）	260,460	DKI	11面
快傑ヤンチャ丸	1,214,200	デビルじいじー	
源平討魔伝	733,600	ごっつあんちちち	全面クリア
アルカノイド	1,000,140	OTO	全面クリア

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	57,629,180	やんちゃ姫	4'48"87 アップライト
アウトラン（デュアルウェイ）	50,415,160	お に	4'53"09 アップライト
サンダーセプターⅡ	368,650	CSP-MAD from あいち	5面
サイドアーム（1P）	2,055,200	コナちゃん	1コイン クリア
バルトリック	477,450	OYAJI	1コイン 4面
ザインドスリーナ	9,999,990	人帝田畠恒保教頭	1コイン クリア
バブルボブル（1P）	7,152,570	ばあっち ILL	1コイン ZAP2回
ローリングサンダー	427,520	天帝田畠恒保教頭	ストーリー2 クリア
怒号層圏（1P）	1,363,010	コナちゃん MKⅡ MH	1コイン クリア
ブレビリアン	2,632,300	ばあっち ILL	1コイン 33面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（デスバレイ）	41,030,410	LEGEND	75秒設定 4'49"56
カルテット2	20,035,000	BOB	89面
バブルボブル	5,439,020	ばあっち ILL	2周目91面
怒号層圏	1,340,750	コナちゃん	
アルカノイド	874,230	H.M	
ギガス	331,100	CB 廃車	
奇々怪界	480,900	ゆみやん	11面
ローリングサンダー	128,220	CH	4面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	286,860	富士見の帝王 てらちん	
サンダーセプターII	339,330	DAZZLE (HST)	5面
★怒号層圏（1P）	1,503,530	セントラル & ベニーズ（オサダ）	1コイン クリア
サイドアーム（1P）	1,949,700	DAZZLE (ぼちゃ)	
ル・マン24	490,020	GAUCHO	ミニスピン クリア
ファミリースタジアム	年俸 4,000万円	GAUCHO	1P1コイン G対F
ザインドスリーナ	9,999,990	セントラル & ベニーズ (ILM)	1コイン クリア
アレスの翼（1P）	716,500	セントラル & ベニーズ (ILM)	1コイン クリア
プレビリアン	1,245,100	GAUCHO	27面
快傑ヤンチャ丸	1,140,600	セントラル & ベニーズ (ILM)	

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	242,900	ACU-KEI	8面
サンダーセプターII	486,390	SPREAM (FKS)	最終面クリア
ル・マン24	549,710	SPREAM (FKS)	ゴール 600秒5
サイドアーム（1P）	1,972,000	SPREAM (FKS)	1コイン 最終面クリア
怒号層圏（1P）	1,425,100	SPREAM (FKS)	1コイン 最終面クリア
奇々怪界	5,000,000＋α	SPREAM (FKS)	8-8クリア
スーパースプリント（1P）	109,130	FUN	1コイン 42面
ザインドスリーナ	9,999,990＋α	SPREAM (FKS)	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	3,988,600	SPREAM (FKS)	1コイン 6-2
ファイヤートラップ	100,000	岩てん	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	全面クリア	A.S OUT KID ZAP,ELM	1コイン 頼朝征伐
スラップファイト	10,000,000＋α	RSC & A.S	255面＋α 2P操作含む
バブルボブル（1P）	2,000,000＋α	OVERLOAD: KID	
ローリングサンダー	268,420	EXTEND: THE A.S	ストーリー2 エリア8
XXミッション	9,999,900	ZAP,YN,KN OUT (TE)	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,080,000	RSC	3-5
奇々怪界	37,000	ZAP	7面
快傑ヤンチャ丸	400,000＋α	OUT (T.E)	8面
サイドアーム	1,837,700	EXTEND: THE A.S	1コイン 最終面クリア
THE26THZ	10,000,000＋α	ハゲの上田	

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	127,600	新免　悟 (KEN)	5面
サイドアーム	177,110	田辺晶之 (ARCADIA)	最終面クリア
アウトラン（ヴァインヤード）	17,649,910	久保田正人 (MAT)	5'13"03 70秒設定
アウトラン（デスバレイ）	22,443,630	久保田正人 (MAT)	5'05"68
アウトラン（ストーンヒル）	18,155,900	久保田正人 (MAT)	5'11"47
アウトラン（デュアルウェイ）	33,331,700	久保田正人 (MAT)	4'54"81
アウトラン（レイクサイド）	21,805,300	久保田正人 (MAT)	5'07"78
怒号層圏	1,252,030	新免　悟 (KEN)	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,084,800	田辺晶之 (ARCADIA)	3周目6面
怒	1,353,400	本多政行	最終面クリア

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プレイウッド（1P）	1,767,250	ブル & ブルII	80面クリア ノーマル
ティードオフ	−1　22H	HSR 2	全面クリア ノーマル
サンダーセプターII	292,610	ブル & ブルII	4面 ノーマル
バブルボブル（1P）	6,142,690	END	ZAP2回 87面
バブルボブル（2P）	5,859,410	END & GAG	100面 クリアせず
スーパーバブルボブル（2P）	11,207,680	ACU EPS ＋ GOD	
恋のホットロック（1P）	558,400	ブル & ブルII	ノーマル
奇々怪界	2,975,450	あっさーだよ	6周目4面 ノーマル
快傑ヤンチャ丸	1,124,200	DNY-APEX	6面
サイドアーム（1P）	2,055,600	RPM-APEX	

元町バンダナ　福井
福井県福井市中央1-12-5　☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（RED）	7,865,900	GMC-キンタ (F・K)	11周5面で 暴走
バブルボブル（1P）	4,043,650	PAR でんねん	91面
スラップファイト	9,999,990	RSC	
サイドアーム	1,810,800	M・T	全面クリア
ザインドスリーナ	1,157,960	M・T	全面クリア
源平討魔伝		MYS（大ボケ）	全面クリア
妖魔忍法帖	775,850	H・O	
グラディウス	4,664,000	GMC-キンタ (F・K)	10周4面 最強
ASO	3,457,900	GMC-KANAI	全面クリア
ローリングサンダー	354,000	BDN（ボス）	全面クリア

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	44,172,480	AIQ	5'03"12
妖魔忍法帖	10,000,000＋α	AIQ	10周以上残15 途中でやめた
プレイウッド	3,111,800	AIQ	80面ループ
サイドアーム	1,849,900	AIQ	クリア
プレビリアン	1,791,200	AIQ	32面
怒号層圏	1,396,2200	AIQ	クリア
ザインドスリーナ	1,211,990	恵一 & 恵美	1コイン 1ミスクリア
奇々怪界	765,000	マイナー TAN (GAW)	
バルトリック	689,300	AIQ	1コイン 8面
ローリングサンダー	292,480	AIQ	8面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	5,977,800	BRU-CANCHAN	全面クリア
サンダーセプターII	358,840	SPREAM (FKS)	
アルカノイド	971,570	FANCY-YUR	全面クリア
ローリングサンダー	168,920	SPREAM (FKS)	2-1面
怒号層圏	259,360	DEATH Hyper (FTB)	
奇々怪界	488,300	くりちゃん	
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,929,010	もりいち	
サイドポケット	92,400	北川きよしキャロット追放　扁てん	
ロボレス2001	3,876,500	BSN (FTB)	
スーパースプリント（1P）	76,620	MR.X こと MAX H.R.G. MAX	1コイン

ゲームハウスファンタジア　福井
福井県福井市花月4-1-1　☎0776-25-3961

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	4,537,700	B・G・C・M (F・K)	6周5面 1コイン
沙羅曼蛇（1P）	4,697,700	B・G・C・M (F・K)	7周4面 1コイン
グラディウス	4,004,000	B・G・C・M (F・K)	10周4面 ノーマル
ASO	1,827,200	KANAI	全面クリア
アルカノイド	900,000	GAG (TAYA)	最終面
源平討魔伝	1,000,000＋α	GAG & SIR	全面クリア
源平討魔伝	1,000,000＋α	MYS & ERI	全面クリア
アルゴスの戦士	2,998,700	K・V・Z	全面クリア
ガルディア	1,000,000	GAG (TAYA)	2周4面
グラディウス	2,222,220	B・G・C・M (ERI)	5周4面

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	266,400	NOA	8面 5人設定
スーパーバブルボブル（1P）	6,888,850	RVI	100面 ループプレイ
アウトラン（デュアルウェイ）	4'54"56	RVI	75秒設定 タイム優先
アレックスキッド	147,960	KID	5人設定 イージー
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	RVI	
サイドアーム	1,818,070	M・W	ノーマル
ギガス	2,012,310	AKINA	ノーマル
ティードオフ	22H, −11	A・F	イージー
ビッグイベントゴルフ	18H, −06	LUM	ハード
グラディウス	662,200	N・E・W	ノーマル

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	91,060	Mr.A	
源平討魔伝		HAM HAD NO13	最終面クリア
アルカノイド	864,430	○○名人	
スペースハリアー	29,689,270	FOX	
奇々怪界	272,400	森山太郎・吉田　正	
イシターの復活		HAM HAD NO16	1コイン クリア
ドラゴンバスター	100,00,000＋α	柴田章博	
アテナ	1,039,100	NON LOGIC	
リブルラブル	1,449,430	HYPER 内村	30面 パシシ18回
RF2	197,400	酒井三平	

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	273,820	てらちん	
ファミリースタジアム	年俸 3,700万円	DAZZLE Show	R vs G
サンダーセプターII	407,910	DAZZLE TN-KO	1コイン6面
サイドアーム	2,393,100	DAZZLE TN-KO	1コイン 最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	1,103,600	万札 Boy HB	
バルトリック	318,220	DAZZLE UMI	1コイン
ファイヤートラップ	999,990＋α	TAK DAZZLEHST	16面＋α 1コイン
怒号層圏（1P）	1,309,510	DAZZLE BUG	1コイン 最終面クリア
アレックスキッド（1P）	38,200	DAZZLE GEE	1コイン
麻雀シスターズ	44,500	DAZZLE McCA	

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	111,300	NTT	
奇々怪界	638,700	MSX	
バルトリック	206,710	M.K	
源平討魔伝	全面クリア	NTT	
ローリングサンダー	78,680	MSX	
ワールドカップ	全面クリア	NTT	
ザインドスリーナ	1,121,460	HYPER ちゃら,成	全面クリア
サンダーセプターII	408,710	NTT	
アレックスキッド	191,100	SS	
のぼらんか	384,350	NTT	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
快傑ヤンチャ丸	706,200	B.R.V-1hZ（ちゃん太）	
プレイウッド	1,000,000＋α	B.R.V-1hZ（ちゃん太）	1コイン ループ突入
サイドアーム	2,004,600	XPD-APEX	1コイン 全面クリア
ファイヤートラップ	167,370	AMP-静岡	1コイン
ギガス	777,700	望月紀嘉	
アウトラン	35,601,940	LIBRINIAN	4'51"15 Eコース
バブルボブル	9,999,990＋α	舞　奈	ノーマル 100面
怒号層圏	1,299,640	岩崎　満	1コイン 最終面クリア
奇々怪界	448,800	B.R.V-1hZ（ちゃん太）	
ル・マン24	546,820	I ♥ YOU	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	6,557,900	DAZZLE（ぼちゃ）	ZAP2回
バブルボブル（2P）	4,559,730	KRS & TKO	面数不明
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	DAZZLE（ぼちゃ）	ZAP5回
スーパーバブルボブル（2P）	7,993,200	DAZZLE（ぼちゃ＋JJN）	最終面クリア
サイドアーム（1P）	1,536,800	セントラル & ベニーズ ILM	
ローリングサンダー	171,240	本　田	
怒号層圏（1P）	423,140	DAZZLE（OCT 三枝）	
ザインドスリーナ	2,172,370	セントラル & ベニーズ ILM	全面クリア
沙羅曼蛇	2,424,200	佐　野	3周目5面
プレイウッド	239,720	セントラル & ベニーズ 中沢	

レジャックinUFO　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンクショット（1P）	4試合目	J.P.F.	ノーマル
アウトラン（ヴァインヤード）	4'51"15	SOL さんありがとう J.P.F.	敵車ノーマル 75秒以下同
アウトラン（デスバレイ）	4'45"39	破壊大帝 J.P.F.	左→左→右→左
アウトラン（ストーンヒル）	4'48"67	DESERT 54秒 J.P.F.	左→左→右→右
アウトラン（デュアルウェイ）	4'48"22	巨人兵 J.P.F.	右→右→右→左
アウトラン（レイクサイド）	4'47"86	シティコマンダー J.P.F.	スコア記入せず
アレックスキッド（1P）	94,680	J.P.F.	3面 1コイン
奇々怪界	1,170,800	J.P.F.	3周目7面
エンデューロレーサー	46,147,355	J.P.F.	3'51"69
ハングオン	44,460,790	J.P.F.	4'54"16

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ル・マン24	555,770	ETE	607"7LAP
ローリングサンダー	381,160	Y・W	全面クリア
サンダーセプターII	461,520	BIG-BLAST	6面
ファイヤートラップ	999,990	IMM & AGF	11面で達成 残11
妖魔忍法帖	999,300	MSS	8周以上
快傑ヤンチャ丸	382,300	MSS	7面
プレイウッド	1,489,600	ZAP.M.N.	1000パワー 58面
サイドアーム	2,062,700	XPD	全面クリア
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	UUU	ZAP4回
アレックスキッド	116,630	AGF & IMM	3面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	471,760	SAT	クリア 5機設定
サンダーセプターII	487,800	FANCY-KETOSE	クリア
怒号層圏（1P）	1,420,270	BROS ZKS（一宮）	クリア
サイドアーム（1P）	1,998,900	HCM-NIX & TITTA	クリア
アレスの翼（1P）	673,700	HCM-CUE	クリア
アレックスキッド	247,690	HCM-てったまん	6面 3機設定
快傑ヤンチャ丸	289,700	FPG（ETU）	8面 3機設定
ブレイウッド（1P）	3,333,330	HCM-CUE	80面＋α 途中でやめた
アウトランverII（デュアルウェイ）		HCM-NIX & TITTA	4'48"50 80秒設定
ファイヤートラップ	1,708,170	HCM-毛留名人	21面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プレビリアン	1,488,600	パロム,ワン	24面
アレックスキッド（1P）	124,590	忍者部隊,月光	3面
サイドアーム（2P）	1,808,200	破魔蛇 & 善ちゃん	全面クリア 4ミス
ブレイウッド（1P）	3,000,160	MEW	ZAP4回 20面
ウイズ	2,721,940	K.YOSHIDA	
沙羅曼蛇	3,325,600	あんぐ商事	5-4
ロードランナーIV（1P）	2,817,150	ELO	51面
スーパーバブルボブル	7,005,480	どーせ抜かれる	ZAP3回 69面
★アウトラン（デュアルウェイ）		てん	4'47"50
バルトリック	257,170	BILL	3面

ゲームセンターＮＡＳＡ　大阪
大阪府和泉市府中町1-10-13 ☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	230,800	裕幸	7面クリア
快傑ヤンチャ丸	463,400	花井	6面クリア
沙羅曼蛇	2,198,700	花井	3周6面
源平討魔伝	16,600	黒川	1コイン 全面クリア
サイドアーム	1,845,300	裕幸	1コイン ノーミスクリア
妖魔忍法帖	1,001,000	清水雅雄	ノーマル 残り5機
恋のホットロック	252,700	裕幸	5面クリア
アレスの翼	491,900	清水雅雄	2周4面
ファンタジーゾーン	5,010,100	T・H	11面クリア
怒号層圏	97,750	T・H	ノーマル

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	BROS（PUMPKIN）	ZAP4回（オリジナル）
バブルボブル（2P）	9,432,330	BROS（ルート2 & PUMPKIN）	100面クリア
☆スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	BROS（ルート2）	ZAP6回隠しコマンド有
スーパーバブルボブル（2P）	8,421,500	BROS（ルート2 & PUMPKIN）	100面クリア
アレックスキッド（1P）	247,000	BROS（ルート2）	5機設定 1コイン7面
サイドアーム（1P）	1,987,400	BROS（CHAIN）	1コイン 全面クリア
ローリングサンダー	467,880	BROS（PUMPKIN）	1コイン 全面クリア
☆奇々怪界	9,999,990＋α	BROS（ルート2）	24周目8面（7時間）
妖魔忍法帖	10,000,000	BROS（ルート2）（CHAIN）	ハード 30周目
マーブルマッドネス（2P）	217,500	BROS（YUYU&桃子）	1P側スコア ノーミス99秒

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル	9,867,020	ほりえ	8周と68面 1コイン
アウトラン（レイクサイド）	42,187,460	吉田賢司	4'52"37 75秒設定
アウトラン（デスバレイ）	37,544,790	吉田賢司	4'54"12 75秒設定
サイドアーム	2,056,100	宮本伸一	最終面クリア ノーミス
ローリングサンダー	316,900	HCM-毛留名人	最終面クリア
奇々怪界	735,950	松村幸治	1周と7面
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	それちゃん	1コイン
ロードランナーIV（2P）	3,521,670	POM & KYU	1コイン
アレックスキッド	117,860	魂亜具	1コイン 3面
怒号層圏	1,282,700	ABA	1コイン 最終面クリア

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	295,250	箕島一彦	難易度B
ローリングサンダー	101,360	山内豊和	4面
熱血硬派くにおくん	372,900	KM	難しい
快傑ヤンチャ丸	192,000	T.K	ハード
アクションファイター	113,000	金田 一	コンテなし
ハレー彗星	123,680	藤本進一	2面
怒（1P）	283,400	A.N	
1942	150,140	ルパン	ラウンド5
ギャラガ	286,210	安藤 登	1機目3万 2機目10万
パックマン	102,530	K.K	難しい

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	5,186,580	倉持政弘	全面クリア
バルトリック	289,610	鶴崎貴久	3面
サイドアーム（1P）	1,853,700	鶴崎貴久	全面クリア
怒号層圏（1P）	1,328,210	杉山忠則	全面クリア
ファンタジーゾーン	20,517,600	矢嶋直浩	5-2
奇々怪界	866,350	古池将彦	23面
メジャーリーグ	520,800	中嶋富夫	1人ゲーム 8回裏
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	中村英雄	13面
沙羅曼蛇	1,718,900	松山英量	3-1
源平討魔伝	1,000,000＋α	迫田 孝	全面クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内 ☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	281,850	ロッキー・shiomi	7面目
快傑ヤンチャ丸	997,000	ロッキー・shiomi	プレイヤー4機
沙羅曼蛇	1,442,700	GIL	1コイン 1Pのみ2-6
アレスの翼（1P）	586,300	M・BOY・都城	全2周
怒号層圏	344,500	D・L・L	1コイン
スラップファイト	2,986,600	リー・トンプソン	255エリア
妖魔忍法帖	3,636,000	藤井 康二	ノーマル
サイドアーム	2,454,300		
バブルボブル（2P）	5,420,790	加藤一馬 & 豊田均	1コイン 100面
スーパーバブルボブル（2P）	4,693,290	豊田均 & 加藤一馬	1コイン 100面

プレイシティキャロット道頓堀店　大阪
大阪府大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	5,621,200	家髙 周司	
☆バブルボブル（1P）	9,999,990	大友 康平	
アルカノイド	1,506,220	山本 和生 まかせなさい	全面クリア 残3
特殊部隊ジャッカル	732,600	本田美奈子のパンツになりたい僕。	
奇々怪界	1,366,250	セベさん,また東京いっしょに行こう。	
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	松川 高清	
ローリングサンダー	110,600	どうだ!俺にかなう奴がいるか!バカメ	
サンダーセプター	465,300	やっぱり 松本伊代がかわいい	
アレックスキッド	386,620	またまた登場/私がSTACYのVoです	
サイドアーム	1,271,300	オバオバ狂 代表	

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,296,000	EXTRA-UUU	1コイン 5-1
ザインドスリーナ	1,166,400	AGF	1コイン 全面クリア
アルファックスZ	10,000,000＋α	MICKY	1コイン
アレスの翼	472,100	理江子	
サンダーセプターII	366,320	CSP-MAD	5面
フラッシュギャル	139,560	甲斐の BB	
怒号層圏	1,362,910	HCM-毛留名人	
ローリングサンダー	394,620	Y・W	全面クリア
黄金の城	358,900	藤村克英	
サイドアーム	1,831,500	HDK-しんくる	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	45,464,000	A★B★E	80秒設定 4'55"71
アウトラン（デスバレイ）	50,113,440	今井は真のずいです by てっち21	4'53"93
アウトラン（ストーンヒル）	50,102,530	A★B★E	4'51"37
アウトラン（デュアルウェイ）	50,899,140	No.19ゆうゆだよ/ by上田和哉	4'49"81
★アウトラン（レイクサイド）	56,131,260	No.19ゆうゆだよ/ by上田和哉	4'47"59
バブルボブル（1P）	7,671,160	IOO 寝屋川の STR	3周75面 1コイン
バブルボブル（2P）	6,495,220	KJG-KEIFNR	最終面
スーパーバブルボブル（2P）	4,676,930	こわしのてっち21& リセットのTEF	最終面
ローリングサンダー	330,560	IOO 寝屋川の GRA	8面
サンダーセプターII	269,630	六中福春	4面

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府大東市吉松2-1-1 ☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,773,500	富雄の MIK	1コイン 全面クリア
快傑ヤンチャ丸	1,150,400	H・R・C	
ローリングサンダー	51,100	大塚	2面
怒号層圏	1,374,440	RX	最終面クリア
奇々怪界	684,600	H・R・C	
帝国からの脱出	821,470	ライゾウ & EMO	26面
バブルボブル	2,610,120	H・R・C	46面
ラッシュ&クラッシュ	48,000	S.K	
沙羅曼蛇	2,493,600	R.X	4周目1面
熱血硬派くにおくん	443,750	新田忠	4周目4面

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
快傑ヤンチャ丸	916,100	FPG（MTS）	1コイン 全面クリア
快傑ヤンチャ丸	697,000	ZETA-YUZI	1コイン 全面クリア
サイドアーム（1P）	1,953,100	ZETA-YUZI	1コイン 全面クリア
アレックスキッド（1P）	243,100	HCM-FOX	1コイン6面
ローリングサンダー	324,700	FPG（SHO）	1コイン 全面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	7,392,600	FPG（SHO & MTS）	1コイン 最終面クリア
ブレイウッド（1P）	754,860	FPG（JIN）	1コイン51面
ザインドスリーナ	1,255,730	田口和裕	1コイン 全面クリア
プレビリアン	1,863,400	K・T	1コイン39面
奇々怪界	4,818,950	Z-SPM（YUZI） & FPG（MTS）	12周目2面（90面）

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	291,280	すちゃっく-VIL	8面
サンダーセプターII	355,130	家髙 周司	
サイドアーム（1P）	1,839,300	A・I-WAO /	全面クリア
ザインドスリーナ	2,018,900	HERA HERA へらへら	全面クリア
ファイヤートラップ	1,024,730	GAMING-ZOE	ステージ14
ブレイウッド（1P）	1,077,320	A.I-川本	1コイン43面
ロードランナーIV（1P）	1,057,160	CAT	27面
ラストミッション	583,500	TUC-SET	全面クリア
快傑ヤンチャ丸	641,400	OMA	5面 ノーマル
奇々怪界	470,250	CAB はだれでしょう	13面 ノーマル

ハイテクセガ１０３　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28 ☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,829,700	AI-川本	1コイン 全面クリア
奇々怪界	710,950	AI-WAO	
アレックスキッド	150,290	FUK-HAS	
怒号層圏	1,345,680	AI-戸田	1コイン 全面クリア
アレスの翼	524,300	AI-MML	
アウトラン	33,222,460	田會者	
プレビリアン	767,500	中野 JR	13面
ティードオフ	＋9	TZR-HI	1コイン 全ホール
源平討魔伝	293,100	IMP-山下	
ギガス	888,530	BIG 登田	

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	46,243,310	ASKA	5'00"31
沙羅曼蛇	2,435,900	NAO	4面1コイン
怒号層圏	1,293,010	UDI	最終面クリア
バブルボブル	6,247,460	Sgt Pepper	3周58面
特殊部隊ジャッカル	484,000	キムラ	1コイン
サイドアーム	2,052,100	ASKA	全面クリア
ローリングサンダー	129,940	木 村	4面
ファイヤートラップ	5,150,000	XYZB	1コイン
快傑ヤンチャ丸	598,600	Sgt Pepper	
源平討魔伝	29,300	HIRAO	最低

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	259,400	AMC-土器手克彦こと ユリ	4面
アウトラン（レイクサイド）	46,154,110	ポケットのABC	5'01"34
ローリングサンダー	347,260	TOO寝屋川の会長 GRA	永久なし 正攻法
アレックスキッド	94,860	KJG-KEIFNR	3面
サイドアーム	1,847,800	TOO寝屋川のSTR	最終面クリア
プレビリアン	998,400	BBC（ハスラー）	24面
バルトリック	197,610	D-SIDE たこじ	
ザインドスリーナ	1,351,390	クリア TENDON（RX.）	
奇々怪界	444,400	KJG-KEIFNR	9面
妖魔忍法帖	10,000,000＋α	TNB	永久なし 正攻法

マイコンゲームＩ，Ｂ ＆ ＺＯＮＥ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティードオフ	22ホール-2	寄々の主	1コイン
バブルボブル	6,868,000	FUGA CAS ふじわらせいじ	ZAP3回
快傑ヤンチャ丸	1,077,000	KAZ,TAKI	1コイン 2面
奇々怪界	278,300	カノウ	ノーマル
ビッグイベントゴルフ	18ホール-8	千夏チャン	1コイン
サイドアーム	1,420,300	ユダヤ プロトコール	ノーマル
アレックスキッド	158,790	ナカタニ	1コイン 4面
スラップファイト	9,999,990	MAPPY-HN	ノーマル
ファイヤートラップ	291,700	Ganning -ZOE	ランクC
アルカノイド	1,062,410	PON	1コイン

アミューズメントファンシティローレンⅠ&Ⅱ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	279,530	SUPER.SDI 岡 俊和	
カイロスの館	183,450	T.INADA	
ギャラクティックウォーリアーズ	421,600	もりざねやすひろ	22面
奇々怪界	355,950	西村 展幸	8面
特殊部隊ジャッカル（1P）	93,800	K.T	
グリーンベレー	204,910	大川 晃義	4面
ギャラガ	2,527,150	K.N	209面
アルカノイド	848,860	松本 利也	最終面
サンダーセプターⅡ	439,590	塩津審也　AGC	
源平討魔伝	よりともをたおす	堀井 健 始め 大勢の皆さん	最終面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	3,460,820	中野 浩一	
奇々怪界	721,400	SURPASSER R.T	
プレイウッド	180,100	SURPASSER R.T	
快傑ヤンチャ丸	219,900	SURPASSER LEE	
ダークミスト	332,960	SURPASSER R.T	2面
バルトリック	245,170	SURPASSER KENⅡ	
恋のホットロック	10,000,000	山下 茂樹	17周3面
パニックロード	1,071,000	SURPASSER LEE	
サイドアーム	1,768,900	SURPASSER R.T	
アウトラン	42,024,970	SURPASSER LEE	

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,796,900	YUKI	全面クリア
アルカノイド	109,600	ゲームショップボーイ	ノーマル
エンデューロレーサー	1,686,017	H.R.X	3面
沙羅曼蛇	2,495,200	山口 健	1コイン 4周目3面
ローリングサンダー	93,760	石田正寿	ノーマル
スーパースプリント	75,760	山口 健	1コイン レッドの助け
源平討魔伝	999,990	山口 健	全面クリア
奇々怪界	506,000	福 田	2周目
サンダーセプターⅡ	265,100	山口 健	4面
XXミッション	1,101,200	H.R.X	ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	459,970	平 田	54.4km 全面クリア
サイドアーム（1P）	1,790,800	つるみ	ノーマル 全面クリア
恋のホットロック（1P）	369,500	原田敏之	5面 ノーマル
アレスの翼（1P）	412,100	CCB	ノーマル
奇々怪界	294,350	原田敏之	ノーマル 7面
妖魔忍法帖	645,500	もりた	ノーマル
怒号層圏（1P）	196,270	原田敏之	ノーマル 絶望の門
ダンガー	293,300	原田敏之	ノーマル
バブルボブル（1P）	3,221,530	門 脇	66面 ノーマル
アテナ	829,200	原田敏之	ノーマル1コイン全面終了

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードブラスター	382,000	Y.T 命	最終面クリア
バブルボブル（1P）	3,520,810	岩崎 文則	68面
奇々怪界	1,014,400	SURPASSER R.T	2周目
ダークミスト	110,060	SURPASSER R.T	
妖魔忍法帖	3,510,000	ルパン	10周目
ザインドスリーナ	1,531,120	徳永 貴志	最終面クリア
ガルディア	879,400	SURPASSER R.T	2周目
フェアリーランドストーリー	4,494,400	CAPTCH A.L.L	42面クリア
スペランカーⅡ 23の鍵	999,900	キノコよりかちくんが好き	2周目4面
ASO	11,859,280	SHINYA	

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アレックスキッド	75,960	NMC	1クレジット
プレイウッド	270,860	BB	1コインではありません
サンダーセプターⅡ	247,410	KAZ	1コイン
ローリングサンダー	56,680	マック	ノーマル
サイドアーム	1,774,000	S・S	全面クリア
アルカノイドⅡ	891,230	P・H	1コイン
ザインドスリーナ	280,700	AA	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	343,200	O・Z	ノーマル
奇々怪界	257,400	CLK	ノーマル
XXミッション	1,111,300	CBR-FFOO	ノーマル

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	15,850,130	HKS	5'20"84 75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	12,295,970	E.T	5'23"18 75秒設定
ニューアルカノイド	665,450	平 本	28面 5機
ローリングサンダー	127,720	E.T	4面 ノーマル
バブルボブル	2,274,010	ES	58面 ノーマル
源平討魔伝		山 根	最終面クリア 2人

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	50,055,050	RYU	4'53"56 設定80秒
奇々怪界	5,345,300	長田和也	20周目7面 ノーマル
エンデューロレーサー（シットダウン）	22,146,213	RYU	4'15"77 設定65秒
アルカノイド	1,099,630	ALL-全部全部	全面クリア
バブルボブル（1P）	3,910,660	久米ごんた	96面
沙羅曼蛇	2,352,600	・M・	3周目6面
ザインドスリーナ	627,570	無名の達人	ノーマル
スペースハリアー	25,211,400	・M・	全面クリア
アルゴスの戦士	4,707,360	藤本プロ	27面
アテナ	1,210,800	追手前進中！	最終面クリア

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	47,747,960	KCH-TAYO	80秒 4'55"68
サンダーセプターⅡ	479,370	KCH-TAG	マスター Bランク
プレイウッド（1P）	516,580	MGF EVE	1000ヘルス 27面
ローリングサンダー	341,480	MGF EVE	ハード 9面
☆沙羅曼蛇（1P）	10,000,000＋α	KCH-TAG	1コイン3機 14周目4面
バルトリック	739,900	MGF NYA	1コイン 6面
サイドアーム（1P）	2,108,400	KCH-TAYO	1コイン 最終面クリア
特殊部隊ジャッカル（1P）	828,300	MGF 淵野	1コイン 最終面クリア
怒号層圏（1P）	1,401,990	KCH-TAG	1コイン 全面クリア
ザインドスリーナ	9,999,990＋α	KCH-TAYO	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,816,400	Y.I	ノーマル 全面クリア
ローリングサンダー	300,200	ゆきこ	ノーマル 2-1
サンダーセプターⅡ	288,960	Y.I & M.T	ノーマル 4面
プレイウッド	914,070	寺地くん	1コイン
プレビリアン	2,927,300	AKINA chan	ノーマル 32面
アレスの翼	727,200	BEFAX	ノーマル 全2周クリア
アルカノイド	1,344,960	JOE	ノーマル 全面クリア
アルカノイドⅡ	1,009,490	KEN	ノーマル 全面クリア
沙羅曼蛇	2,488,600	庄内ハウス	ランクA 4-1
ザインドスリーナ	1,212,800	ソープ石田	ノーマル 全面クリア

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅣ（1P）	3,180,090	BA・BA	76面
サイドアーム	2,149,200	GMC. ZEUS	1コイン 最終面クリア
★バルトリック	854,190	GMC. N・K	7面
怒号層圏（1P）	1,389,920	GMC. DURAN	1コイン ノーミスクリア
サンダーセプターⅡ	495,440	GMC. N・K	マーシャル
ザインドスリーナ	9,999,990	GMC. ひさの	最終面クリア 永久パターン
奇々怪界	419,350	GMC. DURAN	8面 ランクアップ
アウトラン（デュアルウェイ）	32,263,730	E・A	5'06"78
☆バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	GMC. N・K	ループプレイ
アレックスキッド	149,120	GMC. N・K	4面

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
恋のホットロック（2P）	496,100	AGF-YAN&MAX	トータル 2周目4面
バブルボブル	3,081,330	AGF-WIN	ベリーハード 2機設定
スーパーバブルボブル	2,568,980	AGF-WIN	ベリーハード 2機設定
ザインドスリーナ	9,999,990＋α	AGF-YAN	1コイン 最終面クリア
ダークミスト	61,500	AGF-Mr.しんもり	ノーマル
スラップファイト	9,999,990＋α	AGF-YAN	ハードランク 10周
妖魔忍法帖	1,723,200	AGF-YAN	1コイン 3周
快傑ヤンチャ丸	808,200	AGF-YAN	ループゲームなし クリア
奇々怪界	1,306,000	AGF-YAN	4周目8面
スペランカーⅡ 23の鍵	999,900＋α	AGF-TER	1コイン 2周目6面

ビッグキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	1,000,000＋α	フォゾン一刻 DON	
怒号層圏	320,000	フォゾン一刻 DON	
ザインドスリーナ	9,999,990＋α	フォゾン一刻 DON・SIO	
奇々怪界	10,000,000	フォゾン一刻 DON	
沙羅曼蛇	9,999,990	フォゾン一刻 DON	
アルカノイド	1,200,000	フォゾン一刻 DON	
ASO	2,000,000	フォゾン一刻 SIO	
ガンスモーク	1,400,000	フォゾン一刻 DON	
プレイウッド	1,283,410	フォゾン一刻 SIO	

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	162,170	川崎 哲也	3面
サイドアーム	1,463,500	片山 道久	最終面
ファイヤートラップ	66,030	森崎 敏宏	4面
ローリングサンダー	171,920	片山 道久	5面
奇々怪界	551,300	古野 正志	8面
ダンガー	246,000	中原 勇夫	2つ目のガルス
アレックスキッド	110,540	橋本 佳尚	3面 イージー4機
スーパーバブルボブル（2P）	6,518,720	大西 慶満 永谷 慶晃	100面クリア
沙羅曼蛇	2,250,100	山下 邦人	3周目の5
ツインビー	5,018,100	前田 徹	25面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	55,617,700	NOO	4'49"21
バブルボブル（2P）	19,999,980	NOM & SDH	全面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	19,999,980	NOM & SDH	全面クリア
ザインドスリーナ	9,999,990	VIC	1コイン 全面クリア
サイドアーム	1,825,300	VIC	1コイン 全面クリア
快傑ヤンチャ丸	1,412600	DGM	1コイン 最終面クリア
怒号層圏	1,254,980	ABV	
奇々怪界	992,600	GIL	シーン20 3周4面
サンダーセプターⅡ	475,160	TOSHI&THUNE	マスター
ローリングサンダー	320,920	GARU	

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	44,960,000	フォゾン一刻(DON)	4'43"21
怒号層圏	316,090	フォゾン一刻(DON)	
アルカノイド	1,266,900	フォゾン一刻(DON)	
バルトリック	155,180	フォゾン一刻(DON)	3面
サンダーセプターⅡ	388,330	フォゾン一刻(DON)	
源平討魔伝	1,000,000＋α	フォゾン一刻(DON)	
奇々怪界	10,000,000	フォゾン一刻(DON)	
ローリングサンダー	278,690	フォゾン一刻(DON)	8面
XXミッション	10,000,000＋α	フォゾン一刻(DON)	
☆沙羅曼蛇	9,999,900	フォゾン一刻(DON)	16周6面

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	147,000	本田 昭紀	2面
ザインドスリーナ	460,110	瀬川 中也	4面
ラストミッション	355,200	井ノ上 修	最終面クリア
特殊部隊ジャッカル（2P）	224,600	宇留左以 田川 & MOTOS.W.R	2Pトータル
怒号層圏（1P）	120,000	小島 敬輝	3面
XXミッション	423,200	クレマスチン小川 別名 ザビエル小川	ノーマル
ローリングサンダー	129,300	向笠 稚夫	4面
快傑ヤンチャ丸	117,100	野原 博孝	3面
サイドアーム（2P）	747,700	宮原 亮 & 小島 公昭	2Pトータル
バブルボブル（1P）	3,435,570	井ノ上 修	81面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,259,100	じょしちょあー	81面
サイドアーム	1,772,300	えっくす	最終面クリア 他3名
奇々怪界	814,200	えっくす	
アレックスキッド	165,090	えっくす	
快傑ヤンチャ丸	828,100	おならのブータ	4面
妖魔忍法帖	3,100,000	えっくす	
怒号層圏（1P）	1,355,000	佐次田光男	全面クリア
スラップファイト	4,950,980	えっくす	
ラストミッション	416,400	えっくす	
ザインドスリーナ	496,070	M.N	

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



ＰＣ－6001mkIIで，マシン語の番地は，どこからどこまで使えますか？

〔静岡県清水市・0079 13才〕



やや質問の内容があいまいで解答に困りますが，そのまま素直に受け取れば０番地からＦＦＦＦＨ番地まで(つまりＲＡＭ領域すべて)が使えます。ただしシステムで決められた目的で利用されるアドレス(割り込みテーブルなど）はその目的に合った内容を入れておかなければなりません。

もうひとつ，ＲＯＭを利用してマシン語を組むという場合は，本体のリファレンスマニュアルのメモリマップでユーザー・エリアＢと呼ばれる部分を割り当ててください。ユーザー・エリアBは画面数によって大きさが変りますからそこをよく計算に入れて画面数を決めてください。

〔回答者・Mr.60〕



ＰＣ－6001mkIIで，モニタのＰＣ－6041は使えますか？

また，接続するためのケーブルは，何を使えばよいのですか？

〔東京都足立区・加藤伸昭12才〕



ＰＣ－6001mkIIはビデオ出力を持っていますからＰＣ－6041(12インチ・グリーン・ディスプレイ）の接続は可能です。ケーブルはＰＣ－6001mkII に標準で付属しているＰＣ－6091（両側がＲＣＡピンプラグで黒い直径５㎜くらいの丸いケーブル）です。もしなくなってしまったりしたら，電気屋さんでビデオの接続ケーブルといえば同じようなものがいくらでもあるのでそれを買っても良いでしょう。

それから，ビデオ出力端子のそばに切替えスイッチで，「カラー」「モノクロ」というのがありますから「モノクロ」側へ切替えてください。そうしないとカラー用信号のドット・クロックがでてしまい画面が見にくくなります。

〔回答者・Mr.60〕



ぼくは，ＰＣ－6001mkIIを持っています。このパソコンでは，ミュージックが３重和音しかだせません。６重和音をだすにはどのようにすれば良いのですか？

〔千葉県市原市・N.S.12才〕

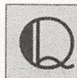


FM音源があります。ＰＣ－60M55（ＦＭ音源カートリッジ価格9,800円)です。これをカートリッジ・スロットへ差し込み，付属のソフトウエアを使えばFM音源で３重和音＋ＰＳＧで３重和音の６重和音がだせます。

付属のソフトウエアにはＰＬＡＹ命令を拡張するものと，もうひとつ自動演奏プログラム「ミュージライタ」があります。これを使えば簡単に音楽データの入力から演奏までができ，おまけに伴奏も付けられます。

なお，このカートリッジはスピーカを持っていませんのでラジカセやステレオなどを外部に用意する必要があります。

〔回答者・Mr.PC〕



ＰＣ－6601ＳＲの本体背面にあるオーディオ出力端子とラジカセなどのライン入力端子を接続するケーブルにはどのようなものがありますか？価格や品名などを教えてください。

〔岐阜県羽島市・柴田義朗13才〕



ＰＣ－6601ＳＲのオーディオ出力端子はＲＣＡピンジャックです。それから，そちらのラジカセのライン入力端子が何かというのが問題ですが，いずれにしても，この接続ケーブルはオーディオ用のアクセサリー売場で捜してください。

一般的に考えればラジカセのライン入力はＲＣＡピンジャックか，3.5㎜のミニ・ジャックだと思います。それから，ラジカセはステレオのようですからラジカセ側がふたまたになっているものを買ってください。値段は1,000円から1,500円くらいでしょう。

〔回答者・Mr.66〕



ベーマガ86年12月号に載っていた，ＰＣ－8801mkII ＦＲで，Ｎ－ＢＡＳＩＣをたちあげる方法にＮ－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクを使うとありますが，このディスクは，どのようにしたら手に入りますか？

〔大阪府摂津市・大阪のMRこぞう14才〕



Ｎ－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクとしては，ＰＣ－8034－２Ｗ（価格5,000円）があります。ＮＥＣマイコンショップ等で入手可能です。しかし，ＦＲ／ＭＲのマニュアルにはＮ－ＢＡＳＩＣについての記載がありませんので，Ｎ－ＢＡＳＩＣでプログラムを作成する場合にはＮ－ＢＡＳＩＣのコマンド等が載っているマニュアルを別に購入する必要があります。

〔回答者・展生〕



ＰＣ－8801ＦＨ用のキーボードはＦＲでも使用可能でしょうか。また，これを単品で入手することはできるでしょうか？

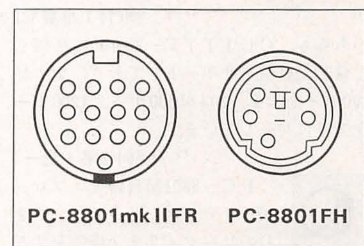
〔青森市・奥村卓央13才〕



ＰＣ－8801ＦＨとＰＣ－8801mkIIＦＲとでは，キーボード・コネクタの形状がちがいます(第１図)。さらに，ＰＣ－8801mkIIFRは，キーデータをパラレル伝送するのに対して，ＰＣ－8801ＦＨはシリアル伝送を行なっていますので，*注ＰＣ－8801ＦＨのキーボードをＰＣ－8801mkIIＦＲに使用することはできません。

＊注）ＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨは，互換性を保つため，シリアル伝送されたキーデータを本体内でシリアル→パラレル変換を行なっていますので，ＩＮＰ命令などを行なっても従来と同様に動きます。

〔回答者・郁雄〕



《第１図》キーボード・コネクタの形状のちがい

《第１表》ディスプレイ・テレビ比較表

型　名	ドットピッチ	解像度	インチ	そ の 他
ＰＣ－ＴＶ451	0.31	640×400	15	
ＰＣ－ＴＶ452	0.39	640×400	15	
ＰＣ－ＴＶ453	0.35	640×400	15	
ＰＣ－ＴＶ352	0.39	640×400	15	ビデオアート・ボード対応
ＰＣ－ＴＶ471	0.42	640×400	21	ビデオアート・ボード対応


ＰＣ－8801ＦＨにつながるテレビ兼用ディスプレイはありますか？

あるのなら，くわしく教えてください。

〔兵庫県赤穂郡・**特名エンドレスナイト君13才**〕


ＰＣ－8801シリーズ用の，テレビ兼用ディスプレイとしてはＰＣ－ＴＶ451／452／453およびＰＣ－ＴＶ352／471等があります。

これらのディスプレイは，すべてアナログ／デジタルRGBの両方が入力できます。各ディスプレイの機能は**第１表**のとおりです。

〔回答者・**雄太郎**〕


ＰＣ－8801mkII ＦＲ/ＭＲのマシン語モニタのアセンブラは，8080Ａのニーモニックを採用していましたが，ＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨはどうですか？

また，Ｚ－80Ａの命令は，実行できるのでしょうか？

〔三重県名張市・**匿名希望15才**〕


ＰＣ－8801ＭＨ／ＦＨのモニタのアセンブラはＦＲ／ＭＲと同じく8080Ａのニーモニックを採用しています。しかし，ＣＰＵはＺ－80Ａの命令でも実行できますので機械語コードを直接入力することにより強力なプログラムを組むことができます。

〔回答者・**省吾**〕


ＰＣ－8801ＭＨで使用できるモデムについて，性能や価格などくわしく教えてください。

〔三重県名張市・**北見拓也12才**〕


ＰＣ－8801ＭＨで使用できるモデムにはつぎのようなものがあります。

ＰＣ－ＣＭ201　価格24,800円（取付工事費別）

ＰＣ－ＣＭ202　価格43,800円（取付工事費別）

どちらも，ＣＣＩＴＴＶ．25 bis に準拠した自動発着信をサポートしており，201が300ボー全二重，202が300ボー／1200ボー全二重に対応しています。

〔回答者・**光一**〕


ＰＣ－8801ＭＨのミニフロッピー・ディスクで，５インチ２Ｄのユーティリティ操作をするには，どうすれば良いのでしょうか？

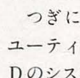
〔福岡県北九州市・**伊東憲司16才**〕


ＭＨで５インチ２Ｄのユーティリティ操作を行なうには，まず，本体に付属の２ＨＤのN88－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクで５インチ２Ｄのシステム・ディスクを作成します(dskut２．j 88を使用)。

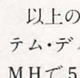
つぎに，xfiles.　j 88を使って使いたいユーティリティ・プログラムを５インチ２Ｄのシステム・ディスクに転送します（たとえば，データ・ディスクの作成をするのであればdskut２．j88，dskut２＊binを転送します)。

以上の方法で作った５インチ２Ｄのシステム・ディスクで立ちあげることによって，ＭＨで５インチ２Ｄのユーティリティ操作が可能になります。

〔回答者・**展生**〕


ＰＣ－9801に２Ｄのディスク・ユニットを付けて使用していますが，このユニットで２ＤＤや２ＨＤのディスクを使えるようにするにはどうすれば良いのですか？

〔千葉県香取郡・**高木　聡23才**〕


両面倍密度（２Ｄ）専用のディスク・ユニットは，基本的な構造上，両面倍密度倍トラック（２ＤＤ)や，両面高密度（２ＨＤ)のディスクを読み書きすることはできません。

構造上のちがいとは，読み書きをするためのヘッドの大きさがちがうということです。２Ｄ専用のディスク・ユニットのヘッドと２ＤＤや２ＨＤのヘッドの大きさをくらべると，２ＤＤや２ＨＤのほうが約1/2の大きさしかありません(**第２図**)。

したがって，２Ｄ専用のヘッドでは，２ＤＤや２ＨＤのディスクを扱えないということになります。

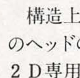
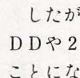
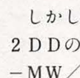
しかし，ＰＣ－9801でも，別売２ＨＤや２ＤＤのディスク・ユニット（ＰＣ－9831－ＭＷ／ＰＣ－9831－４Ｗ）を購入すれば２ＤＤや２ＨＤが使えます。

ただし，２ＤＤの場合には，ＰＣ－9801－09のインターフェースが必要です。

当然，これらのディスク・ユニットでは，２Ｄのディスクを読むことも可能です。

〔回答者・**雄太郎**〕



カシオ


ぼくは，ＭＳＸパソコンのＭＸ－10を持っています。このパソコンでＭＳＸ２のゲーム・カートリッジは使用できますか？

〔東京都世田谷区・**藤原恭次11才**〕


ＭＸ－10では，ＭＳＸ用以外のゲーム・カートリッジは使用できません(当然，ＭＳＸ２用のソフトも使用できません)。

〔回答者・**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕


ＰＶ－16やＭＸ－10で，ＭＳＸ用のデータ・レコーダやジョイスティックは使用できますか？

また，専用のものがあれば教えてください。〔熊本県玉名郡・**匿名希望14才**〕


PV－16およびＭＸ－10では，ＭＳＸ用のデータ・レコーダ，ジョイスティックが使用できます。

カシオでは，データ・レコーダＫＲ－10（1200・2400ボー対応：価格9,800円)，ジョイスティックＴＪ－７(ＭＳＸタイプB，トリガー２系統：価格2,900円)を販売しております。

データ・レコーダとの接続は，ＰＶ－16ではケーブルＳＢ－７，ＭＸ－10ではカセット・インターフェースＦＡ－32を使用します。

〔回答者・**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕


カシオのワープロ・ユニットのＭＷ－24はＭＳＸ２にも使用できますか？

また，漢字ＲＯＭは内蔵されていますか？

〔愛知県犬山市・**中園　元12才**〕

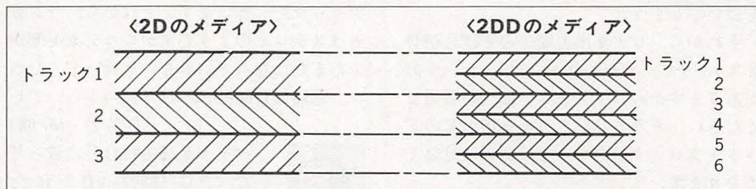

ＭＷ－24は，ＭＳＸ２でも使用できます。漢字ＲＯＭ内蔵ですから，ほかに必要な別売品はありません。ただし，ＢＡＳＩＣのＬＰＲＩＮＴ，ＬＬＩＳＴコマンドで印字することはできません。

〔回答者・**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

セガ


ＭＳＸのＳＯＵＮＤのプログラムとセガのＳＯＵＮＤプログラムのちがいを教えてください。

〔秋田市・**斉藤良夫16才**〕



《第２図》２Ｄと２ＤＤのちがい

《リスト1》MSX→SEGA周波数データ変換プログラム

```
10 REM -- MSX->SEGA ｼｭｳﾊｽｳ ﾃﾞｰﾀ ﾍﾝｶﾝ
20 INPUT "&Hﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾊ?=";FD$
30 HF=VAL("&H"+FD$)
40 FF=INT((1.7898*10^6)/(16*HF))
50 PRINT "ｼｭｳﾊｽｳ=";FF;" Hz"
60 GOTO 20
```


ＭＳＸのＳＯＵＮＤ文は，サウンドＩＣのレジスタに直接データを書き込み，音を発生させます。セガのＳＯＵＮＤ文はデータだけを書き込みます。したがってＭＳＸのＳＯＵＮＤ文をそのままセガに移してもエラーがでます。ＭＳＸのＳＯＵＮＤ文をセガのＳＯＵＮＤ文でも使えるようにＭＳＸの周波数データをもとの周波数に直す計算プログラムを作りました(**リスト1**)。

ＭＳＸのＳＯＵＮＤ 0～ＳＯＵＮＤ 5の16進数が周波数のデータですから，それを**リスト1**のプログラムを使って周波数に直してください。

〔回答者・**セガ三千夫**〕


セガマークⅢ＋ＳＫ－1100などで，マシン語は使えるのでしょうか？また，新しいＢＡＳＩＣカートリッジは，でないでしょうか？

〔新潟県村上市・**本間研二16才**〕


ＳＣ－3000と同じように，ＢＡＳＩＣのプログラム中で使えます。

ＢＡＳＩＣカートリッジはＳＫ用のほかにホーム・ベーシックがあります。これは，今までに何度か紹介していますように，整数型でグラフィックと音楽機能が強化されています。

ＢＡＳＩＣソフトの件ですが，現在のところだす予定はありません。ベーマガのプログラムでガンバッテください。

〔回答者・**セガ三千夫**〕


よくベーマガでキャラクタ・データを16進で書くと言いますが，ＳＣ－3000でもできますか？

〔東京都世田谷区・**カポシ15才**〕


できます。ＰＡＴＴＥＲＮ文のうしろに来るデータを16進にして，ＤＡＴＡ文に入れればよいのです。ベーマガに載っているＳＣ－3000のプログラムは，この方法を使っていますから参考にするとよいでしょう。サンプル・プログラム(**リスト2**)を載せておきます。

また，ＭＳＸのＳＰＲＩＮＴ＄の16進数のデータも使えます。ＭＳＸのプログラムをＳＣ－3000に移植するにはＭＳＸの命令文を先に覚えてから行なってください。

ＭＳＸでキャラクターを作るとき，一度２進数にしてから16進数に変換します。この方法はＳＣ－3000ベーシックと同じ方法です。２進数をそのまま使うことはないはずです。

キャラクターを作る場合，スプライトで作ると簡単に動かせますが，ＬＩＮＥ文などでは簡単に動かせません。きれいさは同じです。

〔回答者・**セガ三千夫**〕


ＳＣ－3000ＢＡＳＩＣで，グラフィック面に箱を書き，それに色をつけて，上からななめのＬＩＮＥで線を書いたら，箱の中のＬＩＮＥが四角が集まったみたいな変なＬＩＮＥになりました。なぜでしょうか？

〔滋賀県守山市・**池田英則14才**〕


ＳＣ－3000ＢＡＳＩＣの場合，横８ドットの中に２色しか使えない制約があります。何とかもう１色使いたいときは**リスト3**のプログラムを参考にくふうしてください。

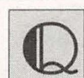
ＣＯＬＯＲ文はＬＩＮＥ文と同じく指定した範囲のバックの色を変えます。これを利用していろいろくふうしてみてください。

ＬＩＮＥ文で箱を描くときは，８ドットの倍数で線を引けばあまり影響がありません。

〔回答者・**セガ三千夫**〕

《リスト3》バックカラーの変更プログラム

```
10 REM - "ﾊﾞｯｸｶﾗｰ ﾉ ﾍﾝｺｳ -
20 SCREEN 2,2:CLS
30 COLOR 0,15,(0,0)-(255,191),1
40 COLOR1,8,(80,40)-(180,160),5
50 LINE (0,0)-(255,191),4
60 LINE (0,191)-(255,0),14
70 GOTO 70
```


ＳＣ－3000で，プリンタのＳＰ－400で動くワープロのプログラムをＢＡＳＩＣで作ったのですが，印字が遅くて困っています。マシン語にすれば，速く印字できますか？

〔青森県南郡・**前田達哉17才**〕


ＳＰ－400プリンタは，マイコンを内蔵していてそれで制御しています。したがってＳＣ－3000側のプログラムをどんなに速く実行してもペンの動きは速くなりません。また，プリンタ側のプログラムは変更できません。

プロッタ・プリンタは１本のペンで文字を書きますので，印字スピードに限界があ

《リスト2》16進データのサンプル・プログラム

```
10 REM - ｷｬﾗｸﾀDATA ﾄ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾉ ｽﾚﾁｶﾞｲ
20 GOSUB 180
30 X=80:Y=40:P=8:T=1:V=80
40 SCREEN 2,2:CLS
50 IF M>3 THEN M=0:GOTO 30
60 MAG M
70 CURSOR10,10:PRINT "MAG ";M
80 SPRITE 0,(X,Y),0,1
90 SPRITE 1,(V+P,Y),1,2
100 SPRITE 2,(X,Y+P),2,4
110 SPRITE 3,(V+P,Y+P),3,8
120 X=X+T:IF X>=110 THEN T=-1:M=M+1:GO
TO 40
130 V=V-T:IF X>=100 THEN T=-1
140 IF X<=70 THEN T=1:M=M+1:GOTO 40
150 IF M=1 THEN P=16
160 IF M=3 THEN P=32
170 GOTO 70
180 READ A$,B$,C$,D$
190 PATTERN S#0,A$
200 PATTERN S#1,B$
210 PATTERN S#2,C$
220 PATTERN S#3,D$
230 RETURN
240 DATA 00003C7EDBFFFF5A
250 DATA FF00FF00FF00FF00
260 DATA FF00FF00FF00FF00,FFFFFFFFFFFF
FFFF
```

ります。しかし，ドット・プリンタができないことが実行できるのです。

任天堂


ファミリーベーシック専用のデータ・レコーダは，現在も生産・販売しているのでしょうか
〔北海道網走市・**高野裕嗣13才**〕


ファミリーベーシックの専用データ・レコーダは，現在も生産・販売しています。
〔回答者・**マリオ**〕


ディスクカードの容量についてくわしく教えてください。
〔広島市・**山崎　剛14才**〕


ディスクカードの容量は，両面で1メガビット弱です。
〔回答者・**マリオ**〕


事故で消えてしまったディスクカードの修正はできますか？
また，どこへ行けばできるのでしょうか？〔大阪府佐野市・**禰宜田英治14才**〕


プログラムの消えたディスクカードは，修正できます。修正する場合は，任天堂のディスクカード係までお送りください。
〔回答者・**マリオ**〕

ソニー


MSXのソフトや周辺機器は，MSX2で使用できますか？
また，ソニーのMSX2にはどんなものがありますか？
〔長野市・**久保田　圭15才**〕


MSX2は，MSXの兄貴ぶんのパソコンなので，MSXで使われているソフト，周辺機器はすべてMSX2上で使用可能です。

ソニーからは，MSX2の最新モデルとして，初心者用にHB−F1（価格32,800円），ビジネスにも使用可能な，HB−F900（価格148,000円）が発売されております。
〔回答者・**Hit Bitのツルちゃん**〕


MSX2パソコンHB−F900で，ビデオ・デジタイズをすることができますか？
〔福岡県久留米市・**桑名雅人14才**〕


ソニーから，発売中のHB−F900は，それ単体ではデジタイズはできませんが，別売のHBI−F900（AVクリエーター価格64,800円）を使用すれば，デジタイズをはじめ，モザイク画，フェード・イン，フェード・アウト，スーパー・インポーズが可能です。
〔回答者・**Hit Bitのつるちゃん**〕

松　下


FS−A1で使用できるデータ・レコーダを教えてください。
〔新潟市・**木村孝志13才**〕


FS−A1で使えるデータ・レコーダとして，RQ−8030（価格9,800円）があります。
〔回答者・**BULUMA**〕


今度FS−A1を買おうと思っているのですが，これに使えるディスプレイにはどのようなものがありますか？

また，ジョイスティックについても教えてください。
〔埼玉県北葛飾郡・**根岸尚史12才**〕


ディスプレイとしてはFS−A1とデザインを統一したテレビ（TH−14G1：価格66,000円），また，2000文字対応のテレビ（TH15−M5G：価格99,800円）をおすすめします。

ほかにも，α2000シリーズなど21ピンRGB端子のあるテレビがご使用になれます。

ジョイスティックは，2トリガー・ジョイスティック（CF−2211：価格3,500円），ゲームに最適な連射式ジョイスティック（FS−JS225：価格4,500円），ジョイパッド（FS−JS220：価格1,500円）などがあります。
〔回答者：**BULUMA**〕


僕のテレビには「RGBマルチ入力端子（21ピン）があります」が，これに「FS−A1」をつなげば，MSX2のグラフィック機能を使えるのでしょうか？
〔福井県吉田郡・**インド人15才**〕


RGBマルチ・ケーブル（FS−VC3011：価格 3,000円）でテレビの21ピンRGB端子とFS−A1の8ピンRGB端子を接続すれば，MSX2のグラフィック機能をすべて鮮明に見ることができます。
〔回答者・**BULUMA**〕


僕はFS−A1を買おうと思っているのですが，このパソコンに，3.5インチのディスク・ドライブを付けて使用するには，どのようなものが必要なのですか？
〔山梨県南巨郡・**渡辺健太12才**〕


FS−A1でフロッピーディスクを使用する場合には，フロッピーディスク・コントローラ（FS−CF351：価格25,000円）と3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ（FS−FD351：価格64,800円）が必要です。FS−A1と接続するとMSXディスクBASIC，MSX−DOSが使えます。
〔回答者・**BULUMA**〕

シャープMZ


シャープで1200 bps /300 bpsの全二重通信ができる安いモデムはありませんか？
〔宮城県仙台市・**鈴木広志16才**〕


VM−12という低価格のモデムがあります。VM−12は全二重の1200bpsまたは300bpsの二つの通信速度を自動的あるいはスイッチで選択でき，またNCU（網制御装置）を内蔵していますので，パソコンからのコマンドで自動的に発信・着信できるパソコンで高性能なモデムです。

また，かかってきた電話が普通の電話かパソコン通信かを自動的に判別し，モデムなら端末装置に回線を接続，また電話のときは疑似ベル音を発生させ，発信側には保留音を送る機能をもっています。

以下にVM−12の仕様を掲載しておきます。

〔型名〕VM−12
〔価格〕39,800円
〔主な特徴〕

- ●NCU内蔵タイプで，自動発着信が行なえます。
- ●1200bpsおよび300bps 全二重通信が可能です。
- ●トーン・ダイヤル，パルス・ダイヤルの選択が可能です。
- ●手動発着信，手動発信・自動着信，自動発着信が選択できます。
- ●信号の発着状態をLEDランプで表示します。
- ●外部音声入出力端子を備えています。

★他は**第2表**を参照してください。
〔回答者：**MZいちばん**〕

《第2表》VM−12の特徴

運用回路	電話回路・PBX内線	
通信路線	1通信路	
通信方式	全二重通信	
通信速度	1200bps	300bps
規格	CCITT V.22準拠	CCITT V.21準拠
NCU	MM(手動発着信)，MA(手動発信，自動着信) AA(自動発着信)	
自動ダイヤル	CCITT V.25bis準拠 (コマンドによるダイヤル)	
ダイヤル形式	トーン・ダイヤル パルス・ダイヤル（10/20pps 切り換え可）	
外形寸法	164mm(W)×248mm(D)×32mm(H)	
重量	約1.2kg(専用アダプタ含まず)	

シャープX1


X1 turboIIIのワープロ機能や辞書機能について，くわしく教えてください。
〔福島県相馬市・**連射小僧14才**〕


X1 turboIIIには，JIS第1水準漢字 2,965種はもちろんのこと第2水準 3,384種も収納しています。

また，辞書としては，日常よく使用される熟語，人名，地名など約4万語が登録されているシステム辞書が内蔵されています。その他，ユーザーが自由に登録してつくるユーザー辞書のユーティリティも内蔵しています。
〔回答者・**多田太郎**〕


X1用FM音源ボード（CZ－8BS1）の性能について，くわしく教えてください。
また，カセットでの使用はできますか？
〔京都府宇治市・**倉内　章**〕


FM音源ボードCZ－8BS1には，「VIP」というFM音源ツールがついています。このツールには，FM音源を使って音色データを作成する「NEWTONE」，8パートの楽譜を入力し，演奏データを作成する「EDISONG」，演奏データを演奏するための「PLAYTONE」のほか，演奏データをBASICプログラムに変換するための「LINKERN」が収められています。
自作のBASICプログラムでFM音源の演奏データを利用するには，「LINKERN」でデータを変更すれば良いのですが，このツールはディスク版のみです。処理の性質上，カセット版ソフトウエアではむずかしいのが現状です。
〔回答者・**多田太郎**〕


X－68000の，ADPCMとはどのようなものですか？
また，RAMの容量をくわしく教えてください。
〔新潟県長岡市・**小見博和14才**〕


ADPCM(Adaptive Differential Pulse Code Modulator)とは，音声デジタイズ記憶により，原音に近い声や音楽を音声ファイルとして持つことができるものです。
X68000は，メインメモリ1Mバイト，テキスト用VRAM512Kバイト，グラフィック用VRAM512Kバイト，スプライト用VRAM32Kバイト，スタティックRAM16kバイトと2Mバイトを越える大容量メモリを標準装備しています。
〔回答者・**多田太郎**〕


X1シリーズで，MIDIをコントロールできるボードはありますか？
〔静岡県小笠郡・**大脇宏仁15才**〕


X1シリーズ用MIDIプロセッシング・ユニットがローランド社より発売されています。
○MIDIプロセッシング・ユニット
　MPU－401　　価格29,800円
○X1用インターフェース・カード
　MIF－X1　　価格14,000円
くわしくは，ローランド㈱にお問い合わせください。
〔回答者・**多田太郎**〕


カラー・イメージ・ボード（CZ－8BV1）を使って，プリンタのCZ－8PC1でカラー・ハードコピーは取れますか？
〔大阪府堺市・**中林真樹14才**〕


カラー・イメージ・ボード（CZ－8BV1）に付属のカラー・イメージ・ツールでは，画面のカラー・ハードコピーを取ることができます。
対応しているプリンタは，IO－700(IO－720でも可)とMZ－1P17ですが，CZ－8PC1でも，MZ－1P17を指定すれば，カラー・ハードコピーを取ることができます。
〔回答者・**多田太郎**〕


X1用のCP／Mには，アセンブラ機能があると聞きましたが，どのようなものですか？
〔静岡県清水市・**盛合俊洋15才**〕


X1用CP／M「ランゲージマスター」には，8080用アセンブラと8080用デバッガーがついていますので，8080アセンブラによるソフトウエアの開発ならば，パッケージのみで行なっていただけます。Z80用アセンブラでのソフトウエア開発には，市販のソフトウエアが必要です。
〔回答者・**多田太郎**〕


僕はX1（CZ800C）を持っていますが，漢字ROMは，CZ－8KR以外にCZ－813BK2は使えないのですか？
〔長崎市・**X1USER17才**〕


CZ－800Cで，漢字ROM CZ－8BK2も，CZ－8KR同様使えます。
〔回答者・**多田太郎**〕


X1シリーズで使えるグラフィック・エディア（ツール）を紹介してください。
〔滋賀県長浜市・**吾輩はタコである15才**〕


X1シリーズ用グラフィック・ツールは，各ソフトウエア・ハウスより発売されていますが，今回は，昨年末，シャープより発売されたグラフィック・ツール「X1Z's STAFF」をご紹介します。
入力は，マウス，ジョイスティック，キーボードの3種類をサポートし，機能や処理を表わすメニューはすべてわかりやすいアイコン方式になっています。21種類の豊富なペンと，コピー，拡大／縮小，カラーチェンジなど便利な編集機能も持っています。もちろん，オプションのカラー・イメージ・ボード（CZ－8BV1）からの画像取り込みもサポートしています。
機種名：CZ－138SF
媒　体：5インチ2D版
　　　（ドライブ2基必要）
価　格：13,800円
〔回答者・**多田太郎**〕


シャープのX1用モニタにツインファミコンをつなぐことはできますか？
〔岡山県都窪郡・**横手　新13才**〕


ツインファミコンは，ビデオ入力端子のあるディスプレイに接続することができます。CZ－811Dなどには，ビデオ入力端子がありますので，接続できますが，CU－14AG2，CU－14A4には，ビデオ入力端子がついていませんので，接続することはできません。
また，ビデオ入力端子のないテレビに接続する場合には，汎用（はんよう）アダプタ（AN－58C　価格2,980円）が必要です。
〔回答者・**多田太郎**〕


X1F／G／ターボ用に「マルチプラン」は販売されていますか？もし販売されているのなら，そのソフトの特徴を教えてください。
〔東京都府中市・**？？？**〕


X1 turboシリーズ用「Multiplan」をシャープより発売しています。
ご存じのように「Multiplan」は，表計算型言語として高い評価を得ているソフトウエアです。計算，作表のための豊富な機能に加えて，扱いやすいコマンド・メニュー方式，高度な日本語処理を実現しています。ワークシートの大きさは，255行×63列の中から目的に応じて自由にレイアウトできます。また，処理スピードを速め，データエリアを拡大するため専用増設RAMを付属しています。
機種名：CZ－127MF
メディア：2D5インチ版（2ドライブ要）
標準価格：49,800円
※Multiplanは，米国マイクロソフト社の登録商標です。
〔回答者・**多田太郎**〕

★　★
★
★　★



①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガきの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

住友スリーエムから，静電気対策用テーブル・マットを2機種発売

「静電気なんて，パソコンには，何の関係もないや」と思っているキミ！　キミはあまいゾ!!カーペットの上を歩いた人は，静電気を12,000Ｖも帯電すると言われていて，最高39,000Ｖにも達してしまうことだってあるんだゾ!!もし，この静電気がパソコンに放電されると，何時間もかけて打ち込んだプログラムが一瞬にしてパーになってしまったり，最悪だと，パソコン内のソフトウエアが破壊され，故障の原因にもなりかねない困った存在なのです。

そこで，住友スリーエムでは，静電気対策用ＰＣテーブル・マット「ファーストタッチ」を開発・発売しました。

このマットは，パソコン本体やキーボードの下に敷くだけでＯＫ。構造は，導電性塩ビ＋導電性ファブリック＋ウレタン・フォームの３層クッション構造で，機器の振動やノイズ，すべりなども防止しています。本題の静電気対策は，１ＭΩの抵抗入りアース線により，マットにさわるだけで，静電気を制御しながら放電します。

製品は，61㎝×66㎝の本体・キーボード用（価格：11,200円）と24㎝×60㎝のキーボード用（価格7,900円）の２種類で，色は，それぞれブラウン，ベージュ，グレーの３色が好みによって選べます。

これで，安心してパソコンに熱中できますね。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区玉川台２—33—１ 住友スリーエム（株）広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲住友３Ｍの「ファーストタッチ」

東映通信工業から，高解像度ディスプレイが2機種発売

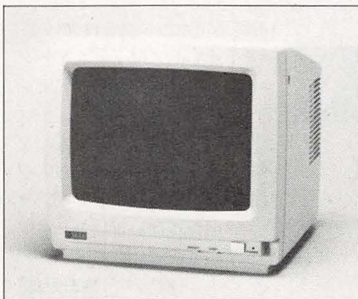
東映通信工業から，12型高解像度カラー・ディスプレイのＦＴＣ－12ＧＴＵ－Ｈ（価格114,800円）とＦＴＣ－12ＧＴＳ－Ａ（価格83,000円）の２機種が発売されました。

主な特徴は，12ＧＴＵ－Ｈは，アナログＲＧＢ(無限色)，デジタルＲＧＢＩ（16色），デジタルＲＧＢ（８色）の３信号（12ＧＴＳ－ＡはアナログＲＧＢのみ）を入力可能にした，12型高解像度カラー・ディスプレイです。

また，0.28㎜ドットピッチ・ソフトノングレア超高精細度ブラウン管（12ＧＴＳ－Ａは0.38㎜ドットピッチ）の採用により，微妙な図形や漢字データもきれいに見ることができます。

昨今のパソコン高性能化にともなう多色化，高解像度対応化に見合うディスプレイだと言っても過言ではありませんネ。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区若松町８—７東映ビル 東映通信工業（株）営業本部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ＦＴＣ—12ＧＴＵ—Ｈ

パソコン・ソフトの新しい流通ネットワーク「ハイテクゆうパック」開始

「パソコン・ソフトがほしいんだけど，街まで買いに行かなければいけない」とか「新作がなかなか手に入らなくて」と悩んでるキミに耳よりなニュース！

このたび日本テレソフトが，郵政省と財団法人ポスタルサービスセンターの協力により，パソコン・ソフトの新しいネットワーク「ハイテクゆうパック」をはじめました。

このシステムは，郵政省の「ふるさと小包み便」制度を利用したもので，郵便局に備え付けられたカタログの中から希望の商品を選び，振込み用紙といっしょに現金で代金を振り込むと，１週間ぐらいで，商品がメーカーから直接届けられるというものです。つまり，自宅にいながらにして，新作ソフトが，しかもメーカーから直接送られてくるのです。

これで，ベーマガの広告に載っているソフトの入手も思いのままですネ。

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区二番町１ 番町ハイム201 （株）日本テレソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

テレビの画面から目を守る「ゲームグラス」が発売

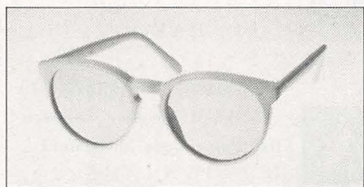
キミたち！ファミコンのやりすぎで目がチラチラしてはいないかな？長時間ブラウン管を見ているとブラウン管の発する光などが原因で，どうしても目に負担がかかってしまいます。このようなことが長い間つづくと，視力の低下などの原因にもなりかねません。「ファミコンはやりたいけど，目が悪くなるんじゃあ～ネ～」と悩んでいる人。安心しなさい！国際プログラムサービスでは，そんな君たちのために「ゲームグラス」を発売しました。

このグラスは，毎日モニタに向かわなければならないオペレーターなどのＯＡ関係の職業の人の目を守るために作られたＯＡグラスを，子供向けに製品化したものです。このグラスをかければ，100％紫外線をカットし，独自の補色・補正効果により目がつかれずに，しかも画面はちらつきなしに見ることができます。

種類は，スーパーＧ（価格3,500円）とウルトラスーパーＧ（価格4,800円）の２種類で，色はそれぞれピンクとブラックの２色が選べます。デザインも，なかなかかっこいいですよ。

さあ，キミも「ゲームグラス」で友だちに差をつけよう！

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北１—１—７カーサ九段（株）国際プログラムサービス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲目にやさしい「ゲームグラス」

NHK学園のパソコン講座が開講

ＮＨＫ学園が，４月１日からＭＳＸパソコン講座「入門コース」を開講します。

このパソコン講座は，ＭＳＸパソコンの使いかたをマスターするためのもので，はじめてパソコンを買われた人を対象に開講されます。講座の進めかたは，テキストとＲＯＭ＆ＲＡＭカートリッジを使って，３回にわけた添削指導により行ないます。

このＲＯＭ＆ＲＡＭカートリッジは，キーボード操作の練習などが，ゲーム形式で進められるようなソフトになっています。

このパソコン講座は，従来のようなＢＡＳＩＣプログラミングのための講座ではなく，パソコンを使いこなすことを目的としていて，10月開講予定の実践コースも「パソコン通信コース」「ワープロ・コース」「音楽・映像コース」など，実用的な使いかたを覚えてもらおうというものです。

・学習期間：６か月
・受 講 料：20,000円

現在，予約申込みを受付けていますので，くわしくは下記までお問い合わせください。

問い合わせ先：〒186 東京都国立市富士見台２—36 ＮＨＫ学園社会教育部「パソコン講座」係 ☎0425—72—3151

ナムコットから「ハンディボードゲームシリーズ」発売

ナムコットから「ハンディボードゲーム」シリーズの第1弾・第2弾として，「ワルキューレの冒険／時の鍵伝説」と「スーパーゼビウス／ガンプの謎」が発売されました。

このシリーズは，従来の「ドルアーガの塔」，「パックランド」，「ドラゴンバスター」など，ベーマガの広告でおなじみの「ファンタジーボードゲーム・シリーズ」とちがい，初心者向けの新シリーズです。

両ゲームともファミコン・ゲームのストーリーを生かした，おもしろい作品になっています。

ゲームは両方とも2人～4人用で，価格は，各1,500円です。

問い合わせ先：〒146 東京都大田区矢口2－1－21（株）ナムコ「マイコンBASICマガジン」係



▲ナムコのハンディボードゲーム・シリーズ

BMお楽しみプレゼント

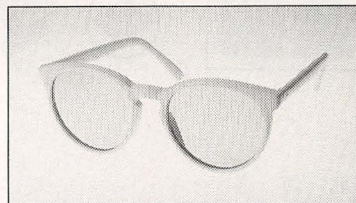
①国際プログラムサービスより，このコーナーでも紹介した，ゲーム用メガネ「ゲームグラス」の「スーパーG」と「ウルトラスーパーG」を各10名のかたに。

②ナムコから，今月号のベーマガで紹介した「ローリングサンダー」のポスターを5名のかたに。

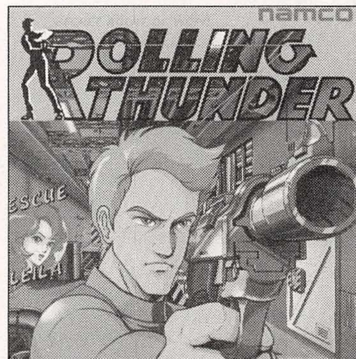
③編集部より，パックマンのカンペン・ケースを20名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名をはっきり書いて，3月8日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部「BMお楽しみプレゼント」係までお送りください。

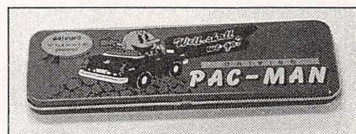
1月号の「お年玉プレゼント」の当選者の発表をします。抽選の結果，斉藤由貴のポスターは，**北海道勇払郡・佐伯康広さん他9名のかた**に。怒号層圏のポスターは，**東京都新宿区・宮本雄吾さん他14名のかた**に。工画堂スタジオ特製ジャケットのMサイズは，**秋田県仙北郡・佐々木光宏さん他4名のかた**に，Lサイズは，**京都市・仲野靖浩さん他4名のかた**に。ガルフォースのマジック・キーは，**兵庫県神戸市・横山秀樹さん他49名のかた**に決定しました。



▲「ゲームグラス」



▲「ローリングサンダー」のポスター



▲「パックマン」のカンペンケース

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は Dr. D

★今月の問題

みなさん！こんにちは，今月は，デンパのパソコン博士ことわたくしDr. Dが問題をだします。みなさんがんばって答えてください!!

今月はコンピュータに関する，基本的な理論問題だゾ!!最近，記憶容量などでキロ，とかメガとかいう言葉がよく使われているけれども，この意味は，ベーマガ読者ならもう知ってるはずだな。コンピュータの記憶容量は，0を三つずつ区切って言ういいかたがあって，千の位（1,000）をキロ，百万の位（1,000,000）をメガ，10億の位（1,000,000,000）をギガと呼ぶんだね。つまり，1,000キロビットは，1メガビット，1,000メガビットは1ギガビットになるわけだ。

それから，記憶容量を表す単位で，パソコンのROM容量などに使ってあるバイトと，ファミコン・カセットなどに使ってあるビットがありますネ。ビットとバイトの関係には，ある法則があります。そこで問題です。つぎの三つの中で一番大きな記憶容量は，何番でしょう。

①200キロバイト　②1メガビット
③256ビット

正しいと思われるものを，とじ込みのハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてください。では，がんばって計算してくださいね。

★2月号の正解

②はとぽっぽ

★1月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は②でした）。

宮城県白石市・高野鉄也／愛知県小牧市・柴田　朗／北海道函館市・梅木克己／兵庫県神戸市・谷　卓／千葉県野田市・宮崎謙太郎／長野市・中村高次／宮城県名取市・坂下大和／栃木県下都賀郡・森　信行／群馬県伊勢崎市・木村しげお／千葉市・角　弘幸

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「©コナミ　沙羅曼蛇の便せん」を10名のかたにプレゼントします。

なかなかかっこいいですよ。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろん，OFコーナー等も書いてもいいですよ。

○しめ切り：3月8日
○正解の発表：4月号（3月8日発売）
○当選者の発表：5月号（4月8日発売）

全国  マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンＤａｃ青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Ｄａｃ：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市脊町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Ｄａｃ：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》
★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1　☎0471-67-3333
★ジョイスササキ：鴨川市横渚292　☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7　☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1　☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内　☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7　☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162　☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1　☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17　☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1　☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1　☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10　☎0475-23-2194

《東　京　都》
★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4　☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16　☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F　☎0426-46-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6　☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5　☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1　☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1　☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前）　☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル　☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9　☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3　☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16　☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15　☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198　☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11　☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3　☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル　☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21　☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル　☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9　☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7　☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4　☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1　☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1　☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1　☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F　☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F　☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F　☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1　☎03-257-0606
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6　☎03-257-0345～
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1　☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2　☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2　☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10　☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9　☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9　☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21　☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2　☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17　☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1　☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F　☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1　☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7　☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号　☎03-268-1159

《神奈川県》
★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1　☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5　☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1　☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31　☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13　☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8　☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5　☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1　☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6　☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7　☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3　☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61　☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1　☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8　☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153　☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631　☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307　☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6　☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F　☎045-251-8340

《新　潟　県》
★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19　☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31　☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2　☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25　☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30　☎02563-5-5795

《富　山　県》
★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24　☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1　☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1　☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1　☎0764-37-7733

《石　川　県》
★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1　☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30　☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1　☎0762-41-1085
★パソコンショッププロジックハウス：金沢市八日市4-118-2　☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3　☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9　☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186　☎0761-22-4672

《福　井　県》
★マルツ電波：福井市豊島2-7-4　☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7　☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5　☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112　☎0776-27-1563

《山　梨　県》
★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20　☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1　☎0552-32-5111

《長　野　県》
★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183　☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116　☎0263-26-0071

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐 阜 県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静 岡 県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバII.：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛治町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛 知 県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三 重 県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋 賀 県》

★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京 都 府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大 阪 府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭FMランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭PCランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★マイコンショップCSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★Ｊ＆Ｐ和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★ＭＩＳＡ：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納埜万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯⅠ：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20 ☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12 ☎09662-3-5121
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

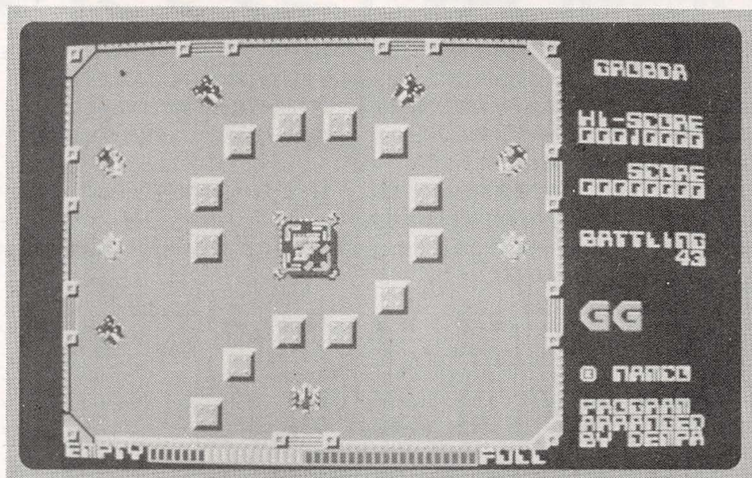
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿児島県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6 ☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5 ☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10 ☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4　☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857



DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社006(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機 種	メディア	定 価	商 品 名	その他適合機種
PC-9800 シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801-VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801-U2
PC-8800 シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
PC-8000 シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000 シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600 シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース ハリアー	PC-6601SR

	機 種	メディア	定 価	商 品 名	その他適合機種
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ダィグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ダィグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,800円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ポピンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン'ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バーニン'ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MSX	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
ジョイスティック	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO-1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ニデコ	MSX	ROM	4,900円	影の伝説	
	MSX	ROM	5,800円	アルカノイド	
	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5")	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5")	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5")	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライドII	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	7,800円	ディーヴァ	
	MSX2	FD(3.5")	7,800円	〃	
	X1	FD(5")	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5")	7,800円	〃	

DENPA / ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

自分がつくる！
パソコンがつくる!!

自分の教材がつくれる

便利な勉強道具！
大工さんシリーズ!!

英語大工さん

PC-98向のシステム版は、学校や塾でも、簡単！ 便利！ と評判です

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは、買ったその日からすぐ使えます。生徒でも先生でも誰でも、たのしいカラーのドリルが簡単に作れます。

英語大工さん

基本英文では穴埋式の文法問題も作れます

期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！

プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本が入ってます。

地理大工さん

日本と世界の白地図18枚がついてます

地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本が入ってます。

歴史大工さん

江戸時代以前の地図に史実をプロットできます

年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

小学生も使えます

国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん

図形編

グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等５本。ワープロには分数・２乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

計算大工さん

小１から小６までの計算練習ができます

整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。フロッピーは上巻（整数小数）下巻（分数）の２枚が入ってます。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.追加御注文(同一商品)の割引、学校、塾の御要望にお応えします。
3.品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

はげまし文＆キャラクター

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)

好きなキャラクターを選べます。

ご案内

PC-9800向のシステム版は、学校や塾の御要望にお応えしたもので、標準版に比較して次の３点が機能アップされております。
①約4000語の登録ができる高速の辞書機能が付いた。(標準版は無し）②２ドライブ方式を採用し、ユーザーはデータフロッピーの作成やコピーが自由にできる（標準版は１ドライブ)③かなとローマ字で漢字入力ができる(標準版はかなでの漢字入力）……とより便利な勉強道具になりました。

○：標準版発売中　S：システム版発売中　開：開発中

機種＼教科	中学生・高校生向						小学生向		
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん		計算大工さん	漢字大工さん	
					図形編	グラフ編		読み方編	書き方編
PC-8800シリーズ	○	○	○	○	○	開	○	開	開
PC-9800シリーズ	S	S	S	S	S	開	○	開	開
FM77/AVシリーズ	○	○	○	○	開	開	○	開	開
構成	5″or3.5″FD１枚(S版は２枚)＋詳細マニュアル＋上質ケース						FD２枚組 他は左に同じ		
定価	○標準版　各5000円 Sシステム版　各8000円						各8000円		

※送料240円、２点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示／日本語入力

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。
都内では、CVA(秋葉原)ヤマギワ(秋葉原）西武デパート（池袋）J&P（渋谷）ニック（池袋）などでお求めになれます。

◆お試めしいただけます→東京：NEC C&Cセンター(秋葉原　TEL 03-254-9211)大阪：NEC Bit-INN OSAKA(難波日興ビル TEL 06-213-8715)

人とコンピュータを考える

ヒューマン ソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

新作速報！超大作「J・E・S・U・Sジーザス」PC-88に登場！

【プロローグ】

西暦2061年、ハレー彗星が太陽系に近づきつつあった。その前年から、世界的寒波・フィリピン大地震・セントヘレナ大噴火・日本海溝陥没など、異常な自然現象が全地球規模で次々と起こっていた。

おりから、〈ノストラダムスの再来〉と自称する予言者が現れ、「ハレー彗星とともに来たる悪魔によって、人類は滅ぼされる。異常現象はその前兆だ」と告げ、信者を急速にふやしていた。

そんな社会不安の中、75年前初めて無人探査機を打ち上げた人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩していた。世界８ヵ国から選ばれた乗員が、２機の探査機に分乗し、スカイラブ〈ＪＥＳＵＳ〉から飛び立った。

ところが、突然、ハレーに最接近していた１号機〈コメット〉からの通信がとだえた。２号機〈ころな〉はただちにコースを変更し、１号機救援に向かった……。

やぁやぁお待たせ！　逐にエニックスから新作が出るゾ。それがＳＦ超大作アドベンチャー「J・E・S・U・Sジーサス」なのダ。ハレー彗星の接近に向かって、人類は２機の有人探査機を打ち上げた。

ところが突然、事故が発生。１号機〈コメット〉にいったい何が起こったのか？２号機〈ころな〉乗員、日本人少年・武麻速雄はたった一人で〈コメット〉に乗り込む、そして、そこで何かが……!?

うーん、これ以上お話できないのがツライにゃん。とにかく、そこで速雄クンは大きな悲劇に巻きこまれていくワケです。次々と死んでいく仲間たち。「エリーヌ、君を死なせるものか。」美少女エリーヌを連れ、速雄は、恐怖に立ちむかう。うーん、おもしろソウ！

さて、この「ジーサス」、原作が雅孝司氏、プログラムが鈴木孝成氏、グラフィックが真島真太郎氏、音楽が、すぎやまこういち氏と、各分野の大御所ぞろい。早速、各作者のみなさんのプロフィールを、続いて真島氏のインタビューをおおくりしますにゃん！

【作者紹介】

雅　孝司氏……年令、学歴不詳。フリーライター。パズル作家。ワープロ評論家。パズルに関する著作多数。最近は小松左京の「首都消失」のアドベンチャーブックも。「ジーザス」で初めてエニックスに登場。

鈴木孝成氏……知る人ぞ知る芸夢狂人として「アラレのジャンプアップ」「ゼビウス」移植他作品多数。

真島　真太郎氏……埼玉在住の謎のイラストレーター。「地球戦士ライーザ」のグラフィック担当。その他に　ファミコン「ポートピア連続殺人事件」「セイバー」などのパッケージイラストをてがける。

すぎやまこういち氏……あの有名な作曲家。「ウイングマンII」、「ドラゴンクエスト」などのＢＧＭを作曲。

【真島画伯インタビュー】

NEKO　こんにゃちは。大画伯インタビューでドキドキのねこです。「ジーザス」のことについて少々お話をきかせて下さい。まず、いつごろから、プロジュトが発足したんでしょうか？

M　まぁまぁお楽に。そーですな、85年の11月18日にシナリオがあがりまして、それからチームを組みました。

NEKO　エッ、ずいぶん時間をかけて開発したんですネ。

M　そうなんです。なにしろシナリオが長いし、当然プログラムも多い。アニメにもこりたいっていうんで、最初はディスク５枚組なんて恐ろしいウワサもありました。で、もっと早く発売する予定が、延びたんですね。そういう超大作なのです！

NEKO　なるホド。その他には？

M　僕はグラフィック担当なんですが、１画面に５人もでてくるシーンがあって、たいへんだったんです。それもメイン画面が小さいのに〜っ。それと、どのグラフィックツールを使うかが４ヵ月も決まらなくて、テンキーで入力するという気の遠くなる作業をしてました。でも決まってからもコリすぎたりして、やっぱり苦労がたえなかっタ。

NEKO　画面数にしたら、何枚ぐらい？

M　150＋α、もっとかなあ。頭のいたくなるような数です。

NEKO　「ジーザス」の曲は、すぎやま先生の作曲ですよね。エニックスでも、るす番電話のＢＧＭとしてすでに使わせていただいているんですが、いい曲ですねぇ。

M　今までのゲームの音楽というのは、何かが起こったときとか、場面の転換のときとかだけでしたが、「ジーザス」は、ほぼ全面、映画のＢＧＭのように絶え間なく流れています。すごいでしょ。それと、一つお遊びがあるんです。エニックスのゲームをよく知ってる人なら「ウフフ」のギャグです。

NEKO　今日は、どうもありがとうございました。

「暗黒の世界から、死のにおいにのって、あいつがやって来た」。ＰＣ88版「ジーザス」は、近日発売予定。詳しい内容については、またエニ通でぜひ特集を組みたいと思っております。どうぞ楽しみにしててにゃん！

埼玉県　宇宙の落第者



★『軽井沢愉快案内』by エビックス
——ロマンチック・ヒステリーアドベンチャ——
冬、はくさいの美味しい頃、夏は多くの人々でにぎわうここ軽井沢も、今はどこかさびしげ。
変人、久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。
「まさか愉快では……」君は爆笑を開始した…。
（愛知県　電気ウナギくん）

☆最初、「冬は、くさいの美味しい頃」と読んで大爆笑。まともに読んでも大爆笑！さなぎを捜せ！だにゃん。

★おーい、ENIXさん、最近移植ばっかで全然新作出してないじゃないの、そちらのゲームみんな解いちゃったよ。1987年になったことだし、なんかすごいの出ないかなぁ。この感動がさめないうちに……（ウイングマンII、終わりマイた！）。
（東京都　きっちくん）

☆きっちくん、その他みなさんの熱い期待にお答えして、「ジーザス」登場！ワックワックドキドキ、発売するまで眠れない。

★バンザーイ、ついにMSXでドラクエ＆軽井沢ができるなんてうれしい!!!ファミコンでドラクエが出たとき、MSXでもやれたらなぁ〜と思った。それが今叶うなんて。軽井沢も前からやりたかったんです。本当に、本当にありがとう!!
（神奈川県　ENIXのゲームをしようくん）

☆こーゆーのを聞くと、ほんっとウレシイ。こーゆーユーザーの方々のためにも良いゲーム作りをしたいと思うのです。ぐわんばりまっす！

エニックス展



ホカホカピザマンを手にキョトン…。
ま、まさかネコでは…？
静岡県　ぱな、祖二津スクン



カワユイうさぎちゃん。
センスのある構図だネ。
石川県　もあいず山田孃



雰囲気でてる〜っ。
影のある美少女ダネッ！
石川県　武龍樹人クン



なんとなくおかしくって
ムリヤリ載せてしまった。
東京都　TKクン

伝言板

■オリジナル漫画大募集

きみはシンデレラボーイになれる！
きみの書いたマンガをエニックスに送ってくれたまえ！ジャンル・ページ数などは自由だ。これは、すごいという人には、エニックスの作品のグラフィックを担当してもらうぞ。
また、作品的におもしろいものは、一気にゲーム化になる可能性だってあるのだ。

送り先
〒160 東京都新宿区西新宿8－20－2
アイリスビル7F
㈱エニックス
「オレはシンデレラボーイだ！」係迄
〆切 4月30日迄

お手紙ください

エニ通では、皆さんのイラスト、ご意見など楽しいお便りを募集しています。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは、カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベター。
エニ通は皆さんがつくるページです。ボツを恐れず、ドンドン出してちょ。
採用分には、エニックスグッズをプレゼントします。

編集後記

わーい、また東京に雪が降った。なんせねこは積雪10㎝以上の雪をみたことがない。もちろんスキーも未体験。空からおちてくる雪をうれしソーにながめる外人サン。雪の上をころげまわる我が家の通い猫シーナりん（本物）。普通の人ならうんざりする雪だろうけど、ねこにとっては楽しいもの、めずらしいものを見てしまったハッピーな一日でした。
（ねこ）

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ（フリッカー）現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

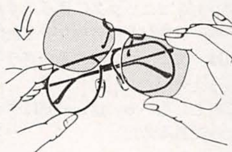
視力障害解消！

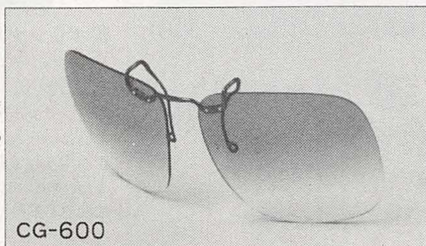
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新 発 売





（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付（送料込）

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付（送料込）

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14－3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社／〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所／東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で23年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661

至新宿 AVCフタバ電機通信販売部 電波ビル 外堀通り リビナ AVCフタバ電機本社 日通ビル 至神田 中央通り 至上野 秋葉原駅 ヤマギワ

AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP カラープロッタプリンタ
CZ-8PP2S 標準価格 ¥54,800
AVC特価¥19,800

今すぐ もよりの電話から

札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 022-264-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

8ビットパソコン比較表＝君の目的に合せて選ぼう!

メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	備考
NEC	PC-8801FH/30	¥168,000	¥135,000	¥4,650	8MHz/4MHz	64KB	48KB	320KB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△	ビデオアートボードPC-TVによりスーパーインポーズ可能
	PC-8801FH/20	¥138,000	¥110,000	¥3,789	〃	〃	〃	320KB×1	〃	〃	〃	〃	○	△	
富士通	FM-77AV20-2	¥168,000	¥1★0,000	¥4,512	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	第一水準	4096色	〃	〃		△	
	FM-77AV20-1	¥138,000	¥1★7,000	¥3,686	〃	〃	〃	3.5"640KB×1	〃	〃	〃	〃		△	
SHARP	X1turboIII	¥168,000	AVC特価	¥4,443	4MHz	64KB	〃	1MB×1	第一、二水準		〃	〃	○	○	
	X1turboII	¥178,000	¥106,000	¥3,651	〃	〃		320KB×2	第一水準		〃	〃	○	△	カラーイメージボードによりスーパーインポーズ可能
	X1G M30	¥118,000	¥86,000	¥2,962	〃	〃	48KB	〃		8色	〃	2000/4050		△	

上位機メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	マウス	備考
NEC	PC-8801MH	¥208,000	¥167,000	¥5,752	8MHz/4MHz	192KB	48KB	1MB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△		
富士通	FM-77AV40	¥228,000	¥1★8,000	¥6,131	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	〃	26万色	(ステレオ)〃	〃	○	△		
SHARP	X1turbo Z	¥218,000	AVC特価	¥5,924	4MHz	64KB	96KB	1MB×2	〃	4096色	〃	〃	○	○	○	
	Super MZ V2	¥199,800	AVC特価	¥5,373	6MHz/4MHz	256KB	128KB	3.5"640KB×2	〃	256色	〃	〃	○	△		

16ビット機本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-98LT/1	¥238,000	¥189,000	¥6,510	¥5,119
PC-98LT/2	¥288,000	¥230,000	¥7,922	¥6,230
PC-9801UV2	¥318,000	¥225,000	¥7,750	¥6,093
PC-9801VX0	¥353,000	¥278,000	¥9,576	¥7,529
PC-9801VX2	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
PC-9801VX4	¥693,000	¥540,000	¥18,600	¥14,625
PC-9801VM21	¥390,000	¥300,000	¥10,333	¥8,125
PC-98XL/1	¥495,000	¥386,000	¥13,296	¥10,454
PC-98XL/2	¥575,000	¥448,000	¥15,431	¥12,133
PC-98XL/3	¥835,000	¥652,000	¥22,457	¥17,658

CRTディスプレイ

NEC PCシリーズ対応

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
PC-TV352	¥115,000	¥90,000	¥8,325	¥4,424
PC-KD853	¥118,000	¥89,000	¥8,233	¥4,375
PC-KD854	¥89,800	¥68,000	¥6,290	¥3,343
PC-KD862	¥99,800	¥78,000	¥7,215	¥3,834
PC-TV471	¥248,000	¥195,000	¥18,037	¥9,587
C-21M729	¥245,000	¥188,000	¥17,390	¥9,243
SHARP				
CU-14A4(D/A)	¥89,800	¥58,000	¥5,365	¥2,852
CU-14AG2(A専用)	¥84,800	¥57,000	¥5,273	¥2,802
CU-14A3(D/A)	¥108,000	¥84,000	¥7,770	¥4,130

富士通AVシリーズ対応

富士通				
FMTV153(AV20用)	¥108,000	¥84,000	¥7,770	¥4,130
FMTV152(〃モノラル)	¥89,800	¥70,000	¥6,475	¥3,442
FMTV211(〃21型)	¥185,000	¥144,000	¥13,320	¥7,080
FMTV154(AV40用)	¥138,000	¥107,000	¥9,898	¥5,260
SHARP				
CU-14FA(AV2用)	¥49,800	¥34,000	¥3,145	¥——

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-600D(ターボZ)	¥129,800	¥1★3,000	¥9,528	¥5,064
CZ-870D(ターボII、III)	¥109,800	¥?4,000	¥7,770	¥4,130
CZ-820D(X1用)	¥79,800	¥60,000	¥5,550	¥2,950
MZ-1D22(S-MZ)	¥108,000	¥76,000	¥7,030	¥3,737
MZ-1D24(〃TV付)	¥128,000	¥1★0,000	¥9,250	¥4,917

富士通FM77AV40セット

FM77AV40(¥228,000)
FMTV154 (¥138,000)
組合せ合計 ¥366,000
注文No. FC6210
特価 ¥285,000
お支払例
㊂¥10,400＋¥9,800×35回
㊂¥8,600＋¥7,700×47回

AV40

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

プリンター ©はカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201V©	¥298,000	¥238,000	¥11,702	¥8,198
PC-PR201F	¥188,000	¥148,000	¥7,277	¥5,098
PC-PR201TL©	¥135,000	¥107,000	¥5,260	¥3,685
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥6,146	¥4,306
PC-PR101TL©	¥79,800	¥64,000	¥3,146	¥——
PC-PR406M	¥59,800	¥48,000	¥3,053×18回	
PC-PR201H2©	¥245,000	¥196,000	¥9,637	¥6,751
NM-9950	¥245,000	¥185,000	¥9,096	¥6,372
SHARP				
CZ-8PC1©	¥69,800	¥5★,000	¥2,704	¥——
CZ-8PK3(136桁)	¥189,000	¥1★9,000	¥7,326	¥5,132
CZ-8PK4(80桁)	¥158,000	¥1★4,000	¥6,097	¥4,271
MZ-1P17©	¥79,800	¥?6,000	¥2,753	¥——
MZ-1P18(80桁)	¥188,000	¥1★8,000	¥7,277	¥5,098
MZ-1P19(136桁)	¥288,000	¥2★5,000	¥11,063	¥7,750
富士通				
FMPR-451©	¥280,000	¥224,000	¥11,013	¥7,716
FMPR-351(136桁)	¥250,000	¥200,000	¥9,833	¥6,889
FMPR-203B©	¥80,000	¥64,000	¥3,147	¥——
FMPR-201©	¥79,800	¥62,000	¥3,048	¥——
EPSON(カートリッジ及びケーブル別売)				
VP-85K(80桁)	¥118,000	¥89,000	¥4,376	¥3,066
VP-135K(136桁)	¥148,000	¥111,000	¥5,457	¥3,823
HG-2500(136桁)	¥248,000	¥186,000	¥9,145	¥6,407
VP-2500(136桁)	¥218,000	¥164,000	¥8,063	¥5,649
SEIKOSHA				
SL-80MK(80桁)	¥118,000	¥92,000	¥4,523	¥3,169
Star				
AR-2400(136桁)	¥188,000	¥145,000	¥7,129	¥4,994
TR-24CL©	¥69,800	¥50,000	¥3,181×18回	
brother				
M-1724P(136桁)	¥148,000	¥115,000	¥5,654	¥5,098

NEC PC-8801MHセット

PC-8801MH(¥208,000)
PC-KD862 (¥99,800)
注文No. NC6212
組合せ合計 ¥307,800
特価¥245,000
お支払例
㊂¥9,800＋¥8,400×35回
㊂¥8,300＋¥6,600×47回
(写真のチルトスタンドは別売)

モデム

	標準価格	現金価格	お支払例
PC-CM201(NEC)	¥24,800	¥23,000	
SR-120AT(EPSON)	¥49,800	¥39,800	¥3,682×12回
SR-30(EPSON)	¥19,800	¥18,000	――
PV-A20(AIWA)	¥29,800	¥27,000	――
PV-A1200(AIWA)	¥39,800	¥34,000	¥3,740×10回

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

Logitec	標準価格	販売価格	24回均等	36回均等
LFD-881(PC/FM)	¥233,000	¥181,000	¥8,899	¥6,234
LFD-592(PC用)	¥168,000	¥130,000	¥6,392	¥4,478
FLD-392(PC用)	¥115,000	¥89,000	¥4,376	¥3,066
LFD-550II(PC/FM)	¥98,000	¥65,000	¥3,196	――
LFS-20(PC用)	¥238,000	¥188,000	¥9,243	¥6,476
LAND				
LDS-5UV(UV2用)	¥78,000	¥62,000	¥3,048	――
LDS-3VM(VM2用)	¥72,000	¥59,000	¥2,901	――
SHARP				
CZ-520F(ターボ用)	¥118,000	¥9★,000	¥4,523	¥3,169
CZ-502F(X1用)	¥99,800	¥?8,000	¥3,835	――
CZ-503F(X1用)	¥49,800	¥?8,000	¥2,863×15回	
CZ-52F(X1F用)	¥34,800	¥2★,000	¥3,190×10回	
CZ-51F(ターボ用)	¥39,800	¥3★,000	¥3,053×12回	
CZ-300F(X1用)	¥79,800	¥6★,000	¥3,098	――

SHARP X1G model30セット

CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
注文No. SC6212
組合せ合計 ¥197,800
特価¥158,000
只今御買上げのお客様(先着20名様)にもれなく純正カラープロッタプリンタ(CZ-8P P2S¥54,800)と同アプリケーションセット(CZ-123PF ¥19,800)をプレゼント中。
お支払例
㊂¥6,920＋¥5,400×35回
㊂¥8,000＋¥4,200×47回

その他の周辺機器

型番(メーカー)	標準価格	現金価格	お支払例
PC-IN502(NEC)	¥99,800	¥84,000	¥3,416×30回
PC-8801-17(NEC)	¥49,800	¥43,000	¥3,239×15回
CZ-8BS1(SHARP)	¥23,800	¥19,800	――
CZ-8BV1(SHARP)	¥39,800	¥32,000	¥3,520×10回

MSX2

SANYO	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(PHC-77)	¥138,000	¥108,000	¥5,310	¥3,720
WAVY23(PHC-23)	¥32,800	¥29,000	――	――
SONY				
HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥5,850	¥4,099
HB-F1	¥32,800	¥27,000	――	――
National				
FS-5500F2	¥228,000	¥173,000	¥8,506	¥5,959
FS-4700F	¥158,000	¥123,000	¥6,047	¥4,236
FS-4600F	¥138,000	¥110,000	¥5,408	¥3,789
FS-A1	¥29,800	¥25,000	――	――

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1・2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

★MSX対応2段階連射式 JOY CARD SuperII



「スターソルジャー」や「スターフォース」の点数もグーンとアップ！

2,980円

ファミコンソフト入荷 ナムコ

- ●ファミリースタジアム …………3,900円
- ●ドラゴンバスター …………4,900円
- ●ドラゴンクエストII …………5,500円

その他の商品もあります。

マイコンBASICマガジン別冊

山下 章の
AVG & RPGII
定価1,800円
サイン本限定50名様

手塚一郎の
ドラゴンバスターの本
定価850円
サイン本限定50名様

ジョイスティックインターフェース

β-98 MARKII ……PC-9801E/F/M/U/V/UV ……………… ¥9,800
β-88 ………………PC-8801/mkII/SR/MR/FR ……………… ¥6,800

ファミコン本体+ドラゴンバスター、スターソルジャーソフト付 ……………… ¥23,000円

★ファミコン用ジョイカードMKII(1本の注文でも送料無料) ……………… ¥1,980円

大人気マイコンBASICマガジン特製'87カレンダー 品切れ間近か …………… 800円

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット　　大好評発売中！

価格Aタイプ，Bタイプとも各950円(化粧箱入)　　鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ

Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用　Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷…価格Aタイプ，Bタイプとも各200円

Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用　　Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ(発売開始)

沙羅曼蛇
ウォーレット……………………発売予定
レポート用紙……………………250円

ツインビー
ウォーレット……………………発売予定
レポート用紙……………………250円
下敷……………………200円

グラディウス
下敷……………………200円

イーアルカンフー 下敷………200円

ハイパーオリンピック 下敷…200円

T&Eグッズも新登場

ディーヴァ カンペン　500円　　ディーヴァ 下敷　発売予定

ナムコキャラクターグッズ

- ●ドラゴンバスターTシャツ SML各1,700円
- ●スカイキッドTシャツ SML各1,700円
- ●ドルアーガの塔Tシャツ SML各1,800円
- ●下敷(各200円)
  ドルアーガの塔，モトス，バックランド，サンダーストーム，バラデューク，グロブダー，メトロクロス，トィポップ，バベルの塔，ワルキューレの冒険A.B.スカイキッド，スーパーゼビウス
- ●バッヂ(8種類)各250円
  (ドラゴンバスター，グロブダー，パックマン，マッピー，パックランド，スカイキッド，ディグダグII，ドルアーガの塔)
- ●87ナムコットカレンダー
  1,000円(品切れ間近かお早めに)
- ●ドルアーガの塔トレーナー
  SML(ブルー，アイボリー，グリーン，ホワイト)
  各4,500円
- ●マッピートレーナー
  SML(イエロー，アイボリー，ホワイト)
  各4,300円
- ●パックランドトレーナー
  SML(ホワイト，イエロー，グリーン)
  各4,300円
- ●クーラーボトル(コップ，ストロータイプ)
  ドルアーガの塔
  スカイキッド
  ドラゴンバスター　各1,200円
- ●パックランドファンタジーバック 1,800円
- ●ボードゲームパックランド ドルアーガの塔　各3,600円
- ●ドラゴンバスターボードゲーム
  (2月中旬入荷決定)　3,000円

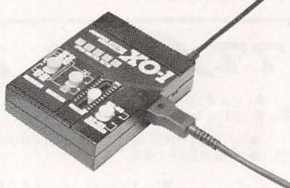
ナムコ新作キャラクターグッズ(販売中)

ナムコハンディーボードゲーム入荷 スーパーゼビウス ワルキューレの冒険 各1500円

話題の新商品誕生(デンパオリジナル)

今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップ！

ジョイスティック・システムコントローラー(連射アダプター)
XO-1



好評発売中　価格 3,900円

〈対象機種〉
MSX，PC-6000シリーズ，MZ2500，FM77AV(FM7/FM77は使用不可能)，X1(単4乾電池3本使用)4.5V
(上記対応機種についてはアタリ仕様のコネクタであればジョイスティックはすべて使えます)

〈特　徴〉
1) 今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップしてゲームが楽しめる。
2) スライドボリュームにより連射スピードをコントロールする事が出来る。
3) 大きさは高さ3cm 横12～13cm程度の小型化。

〈製品仕様〉
連射機能切換スイッチ，トリガーボタン
Ⓐボタン Ⓑボタンの機能を選択。
連射速度がわかるインジケーター付
(5速LED使用)。

(関連商品)
XE-1b ジョイスティック
(操作性抜群)
3,900円

①現金書留
②振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
㊟206961
④郵便為替
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。
渡部商事ファントム

申込用紙

フリガナ		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
住所	□□□-□□ ☎(　　)　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 機種		割引料金			
		合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。



BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場！

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…Call。



X1G Model 10 A コース

CZ-820C〔本体〕…………¥69,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥¥79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,200×36回	ボなし 頭なし
¥ 5,900×24回	ボなし 頭なし
¥11,200×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 B コース（43%引）

CZ-820CE〔本体〕…………¥69,800
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕‥¥89,800

定価合計¥159,600➡¥90,900	
¥ 3,700×30回	ボなし 頭なし
¥ 4,400×24回	ボなし 頭なし
¥ 8,300×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 C コース

CZ820C〔本体〕…………¥69,800
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕‥¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,000×36回	ボなし 頭なし
¥ 4,100×24回	ボなし 頭なし
¥ 7,700×12回	ボなし 頭なし

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X1G Model 10 D コース

CZ-820C〔本体〕………¥ 69,800
CZ-820D〔ディスプレー〕……¥ 79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,800×36回	ボなし 頭なし
¥ 5,500×24回	ボなし 頭なし
¥10,300×12回	ボなし 頭なし

X1G Model 30 A コース

CZ-822C〔本体〕………¥118,000
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥¥ 79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,200×36回	ボなし 頭なし
¥ 7,400×24回	ボなし 頭なし
¥13,900×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 B コース（40%引）

CZ-822CE〔本体〕……¥118,000
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕¥ 89,800

定価合計¥207,800➡¥123,900	
¥ 4,300×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,100×24回	ボなし 頭なし
¥11,400×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F〔5'フロッピーディスク〕¥ 49,800
〈X-1cs、X-1F10、X-1G10に接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,600×12回	ボなし 頭なし

X1G Model 30 C コース

CZ-822C〔本体〕………¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕‥¥ 49,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 4,600×30回	ボなし 頭なし
¥ 5,600×24回	ボなし 頭なし
¥10,400×12回	ボなし 頭なし

X1G Model 30 D コース

CZ-820D〔ディスプレー〕……¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕………¥118,000

定価合計¥197,800➡現金特価	
¥ 3,800×48回	ボなし 頭なし
¥ 4,800×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,800×24回	ボなし 頭なし

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 — 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する — ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の — タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など — 先進機能にもうれしい対応

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!!くわしくはお電話で………

パソコンテレビ X1F

■高速グラフィック ■思いきり使えるメモリ空間
■漢字ユーティリティ



X1F Model 10 A コース

CZ-811C〔本体〕…………¥89,800
CZ-811D〔ディスプレー〕……¥89,800

定価合計¥179,600➡¥69,600	
¥ 3,000×30回	ボなし 頭なし
¥ 3,600×24回	ボなし 頭なし
¥ 6,700×12回	ボなし 頭なし

X1 turbo 10 A コース

CZ-850CR〔本体〕……¥168,000
CZ-811DR〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥72,000	
¥ 3,000×30回	ボなし 頭なし
¥ 3,600×24回	ボなし 頭なし
¥ 6,700×12回	ボなし 頭なし

Aコースの場合、デモディスクのみは400ラインのみの対応となり200ラインでは御使用できないことがあります。

X1 turbo 10 B コース

CZ-850CR〔本体〕……¥168,000
CZ-850DR〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕¥129,800

定価合計¥297,800➡¥89,600	
¥ 3,100×36回	ボなし 頭なし
¥ 4,400×24回	ボなし 頭なし
¥ 8,300×12回	ボなし 頭なし

X-1Fにジョイカードを装備した場合、X-1Gと全く同じに使用出来ます。

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	現金特価	—	—
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価	—	—
CZ-8TM1	モデムユニット	¥29,800	現金特価	—	—
CZ-8RL1	データレコーダ	¥24,800	現金特価	—	—
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	¥28,800	¥2,640	—
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900	—	—
CZ-122PF	X-1用ソフト6本セット(テープ)	¥15,800	¥ 8,900	—	—
CZ-123PF	X-1用 〃 (ディスク)	¥19,800	¥ 9,800	—	—

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

新製品 FM77AV40/20



Audioの夢、実現。 ●FM音源3音搭載 ●PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。 ●26万色カラー表示、400ライン8色対応（AV40のみ） ●ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。 ●RS-232Cインターフェース標準実装 ●モデムカード-1200（オプション） ●通信用ソフト2種、FMテレアクト/DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。 ●日本語機能大幅強化 ●3.5インチ640KBマイクロFD搭載 ●192KBメインメモリ標準実装（AV20は128KB）

●パソコンを使わないときはテレビに切り換えて楽しめます。

多彩な高性能、広がる可能性。

FM77AV40 A コース

FM77AV40〔本体〕……¥228,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SD〕¥138,000

定価合計¥366,000➡¥257,000	
¥ 5,600×36回	ボ19000 頭なし
¥ 7,000×48回	ボなし 頭なし
¥ 8,800×36回	ボなし 頭なし
¥12,600×24回	ボなし 頭なし

FM77AV20-2 B コース

FM77AV20-2〔本体〕……¥168,000
FMTV-211〔カラーCRT 21インチテレビ〕‥¥185,000

定価合計¥353,000➡¥248,000	
¥ 5,200×36回	ボ20000 頭なし
¥ 6,800×48回	ボなし 頭なし
¥ 8,500×36回	ボなし 頭なし
¥12,100×24回	ボなし 頭なし

FM77AV20-2 C コース

FM77AV20-2〔本体〕……¥168,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SP〕¥138,000

定価合計¥306,000➡¥223,000	
¥ 4,700×36回	ボ18000 頭なし
¥ 6,100×48回	ボなし 頭なし
¥ 7,700×36回	ボなし 頭なし
¥10,900×24回	ボなし 頭なし

FM77AV20-1 D コース

FM77AV20-1〔本体〕……¥138,000
FMTV152〔カラーCRT 15〕‥¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥174,600	
¥ 3,900×36回	ボ13000 頭なし
¥ 4,800×48回	ボなし 頭なし
¥ 6,000×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,500×24回	ボなし 頭なし

PC-8801FH

PC-8801FH Model 30〔仕様〕 A コース

PC-8801FH Model 30〔仕様〕・¥168,000

定価合計¥168,000➡¥124,900	
¥ 4,300×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,100×24回	ボなし 頭なし
¥11,500×12回	ボなし 頭なし

PC-8801FH Model 30〔仕様〕 B コース

PC-8801FH Model 30〔仕様〕・¥168,000
CMT146L〔4050文字カラーディスプレー〕¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥176,500	
¥ 4,800×48回	ボなし 頭なし
¥ 6,100×36回	ボなし 頭なし
¥11,200×18回	ボなし 頭なし

PC-8801FH Model 30〔仕様〕 C コース

PC-8801FH Model 30〔仕様〕・¥168,000
PC-KD854〔4050文字カラーディスプレー〕¥ 89,800
バックアップキット〔5'2D〕¥ 3,400

定価合計¥261,200➡現金特価	
¥ 5,200×48回	ボなし 頭なし
¥ 6,600×36回	ボなし 頭なし
¥ 9,400×24回	ボなし 頭なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ

これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

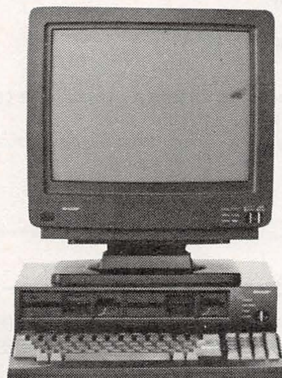
ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

現金購入のお客様

電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。●三井銀行要町支店　普5052013　㈱ワールド イン アオヤマ

新製品 X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。 "アートスタジオ・Turbo Z"登場。

- アナログカラーイメージボード内蔵
- 4,096色対応・ニューテロッパ機能
- 1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載
- JIS第1/第2水準漢字ROMを標準実装
- システム・ユーザー辞書装備
- マウス標準装備

X1 turbo Z Aコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15′カラーディスプレー) ¥129,800
ブランクディスケット(5′2HD, 10枚) ¥ 24,000

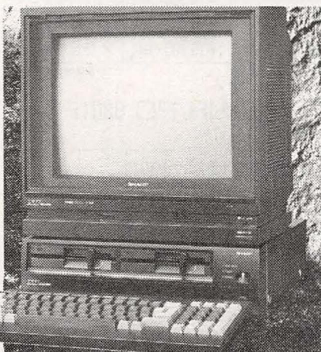
定価合計¥371,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	㊍15000㊗なし
¥ 8,800×24回	㊍26000㊗なし
¥ 9,200×36回	㊍なし ㊗なし
¥13,100×24回	㊍なし ㊗なし

X1 turbo Z Bコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15′カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)‥ ¥ 24,800
バックアップキット(5′2HDディスク) ¥ 4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊍20000㊗なし
¥ 9,500×24回	㊍27000㊗なし
¥ 9,800×36回	㊍なし ㊗なし
¥14,000×24回	㊍なし ㊗なし

X1 turbo III



ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

- 大量のデータもラクラク処理する　**1Mバイトの5″FDDを2基搭載。**
- 日本語処理を強力にパワーアップ　**JIS第2水準漢字ROM標準装備。**
- JIS第2水準漢字もサポート　**充実のシステム・ユーザー辞書搭載。**
- 豊富なソフトウェア資産が活用できる　**コンパチブル設計。**

●ディスプレーマスクピッチ0.4㎜/デジタルサイン付
●ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィースグレーとブラック

X1 turbo III Aコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
ブランクディスケット(5′2HD, 10枚) ¥ 24,000
バックアップキット……… ¥ 3,400

定価合計¥305,200➡現金特価	
¥ 5,500×48回	㊍なし ㊗なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊗なし
¥ 9,900×24回	㊍なし ㊗なし

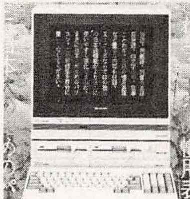
X1 turbo III Bコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
CZ-8PC1(24′プリンター)…‥ ¥ 69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥ 5,300×36回	㊍20000㊗なし
¥ 8,600×36回	㊍なし ㊗なし
¥12,300×24回	㊍なし ㊗なし

御不明な点はお気軽にお電話下さい。
03-987-7771

X1 turbo II



- ●漢字処理を超えた新日本語処理。
- ●あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

時代に応える3つの能力 ターボが知的にパワーアップ

- 先見の日本語システム　日本語百科WORD POWER(ワードパワー)　ターボ博士LEXICON(レキシコン)搭載
- 多彩な画像処理を実現する　カラーイメージボード(別売)
- パソコンネットワークをサポートする通信ソフト　turboターミナル(別売)

特別限定5台 X1 turbo II Cコース

CZ-856CE(本体)……… ¥178,000
CZ-870DE(ディスプレー)… ¥109,800
バックアップキット(ディスク)・ ¥ 3,400

定価合計¥291,200➡現金特価	
¥ 5,000×24回	㊍22000㊗なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊗なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊗なし

新製品 限定20台即納 CZ8PC1

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥ 3,400×18回	㊍なし ㊗なし
¥ 4,900×12回	㊍なし ㊗なし

限定特別価格 MZ1P17

24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……………… ¥79,800
プリンターケーブル…‥ ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥49,800	
¥3,200×18回	㊍なし ㊗なし
¥4,600×12回	㊍なし ㊗なし

限定特別品 star TR-24X

24ドット熱転写プリンター
TR-24X……………… ¥68,800
プリンターケーブル…‥ ¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥39,500	
¥3,000×15回	㊍なし ㊗なし
¥3,700×12回	㊍なし ㊗なし

ショールーム

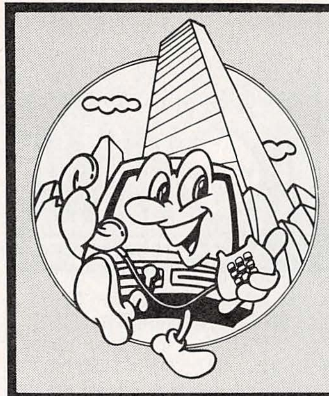
■営業時間/11:00～18:30
■2月のお休み/6日(木)・13日(木)・20日(木)・27日(木)
■3月のお休み/5日(木)・12日(木)・13日(金)・19日(木)

見て、触れて、納得してください

ショールームではお客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内にはお客様のニーズにぴったりの新作ソフトがズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



THE 9801/8801

新製品 驚異のプライス

PC-8801mH 新登場!

●最新鋭CPU搭載のハイスピード
●余裕ある大容量メモリが高機能の証明

多彩なソフトウェア環境。それは無限に広がる



1 ワープロ
機能、ソフトも充実し、多彩な文書作成が可能です。

2 グラフィックス
別売のビデオアートボード、ビデオアートボード対応ディスプレイの使用により65,536色の鮮かな色彩でアート感覚のグラフィックスが楽しめます。

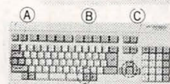
3 データベース
各種名簿の作成やレコード、カセットテープなどの情報整理に威力を発揮します。

4 表計算
複雑な集計作業もラクラク、家計簿や成績管理等に大いに活用できます。

5 パソコン通信
自分だけの情報ネットワークが手軽にできる今もっとも新しいメディアです。

6 教育
幼児から学生まで、レベルに沿った学習ソフトが揃っています。

7 ゲーム
アクションゲームから思考型ゲーム、シミュレーションまで多彩なゲームが楽しめます。



新たに採用された日本語対応キーボード
Ⓐ漢字、ひらがなをまじえ、分かり易い表記にしました。
Ⓑ変換キー、全角キー、などの追加で、日本語入力を容易にしました。
Ⓒカーソルキーの位置を改善し、操作性を向上させました。

PC-8801mH A コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D10枚〕・ ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 5,900×36回	㊍15000㊈なし
¥ 6,700×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 8,400×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 9,900×30回	㊍なし ㊈なし

PC-8801mH B コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕… ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥318,200➡現金特価	
¥ 4,000×48回	㊍14000㊈なし
¥ 6,300×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 6,300×36回	㊍10000㊈なし
¥ 7,900×36回	㊍なし ㊈なし

PC-8801mH C コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
CMT146L〔4050文字アナログ ディスプレー〕 ¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000	
¥ 3,600×48回	㊍12000㊈なし
¥ 4,900×36回	㊍13000㊈なし
¥ 5,700×48回	㊍なし ㊈なし
¥10,100×24回	㊍なし ㊈なし

本体特価¥159,600

/ 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
/ 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
/ 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
/ 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH 新登場!

●8MHzのCPU μPD70008AC-8搭載
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装
●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付。

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。
☎03-987-7771



PC-8801FH Model 30 A コース

最新65.536色表示可能

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 4,900×36回	㊍15000㊈なし
¥ 5,800×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 7,400×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 8,700×30回	㊍なし ㊈なし

PC-8801FH Model 30 C コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕… ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,500×60回	㊍なし ㊈なし
¥ 5,100×36回	㊍10000㊈なし
¥ 5,400×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 6,800×36回	㊍なし ㊈なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30Aコース

PC8801シリーズ 周辺機器						
メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,200	¥2,800	14インチ0.39アナログRGB付 デイアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	現金大特価	¥2,500	¥3,200	15インチ0.39アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	現金大特価	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
EPSON	AP-80K(PCロムケーブル付 24Pプリンター)	¥ 80,300	¥48,800	¥1,322	¥1,668	24熱転写プリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用I/Fボート
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	現金大特価	61/12月発売の為予約受付中		ビデオアートボード

PC-8801mH、FHは定価計算になります。

ディスケット・キットは無料になります。

PC-8801FH Model 30 B コース

最新65.536色表示可能
ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
PR406M〔24熱転写プリンター〕 ¥ 59,800
PR406M-01〔シートフィーダ〕・ ¥ 22,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 6,000×48回	㊍10000㊈なし
¥ 6,300×36回	㊍20000㊈なし
¥ 6,400×60回	㊍なし ㊈なし
¥ 9,600×36回	㊍なし ㊈なし

PC-8801FH Model 30 D コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 5,200×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 6,600×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 7,400×24回	㊍12000㊈なし
¥ 9,200×24回	㊍なし ㊈なし

PC-8801FH Model 30 E コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥175,000	
¥ 4,000×60回	㊍なし ㊈なし
¥ 4,800×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊈なし

PC-8801FH Model 20 K コース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
CMT146L〔4050文字 カラーディスプレー〕 ¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥155,000	
¥ 3,600×60回	㊍なし ㊈なし
¥ 4,300×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 5,400×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 7,700×24回	㊍なし ㊈なし

PC-8801FH Model 20 L コース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D、10枚〕 ¥ 17,000

定価合計¥244,800➡現金特価	
¥ 3,700×36回	㊍12000㊈なし
¥ 4,500×48回	㊍なし ㊈なし
¥ 5,700×36回	㊍なし ㊈なし
¥ 6,700×30回	㊍なし ㊈なし

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんので御了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA (WORLD IN)

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-9801Vm21

▶高い信頼性と高性能を誇る16ビットCPUを搭載。幅広いオフィスニーズに対応。
▶ユーザーズメモリは標準実装640Kバイトと大幅に強化！
▶一段と強力なグラフィック機能。4096色中の16色を高解像度2画面に表示可。



PC-9801Vm21Aコース

PC-9801Vm21〔本体〕…¥390,000

定価合計¥390,000➡現金特価	
¥ 5,900×36回	㋭24000×6㊖なし
¥ 8,300×24回	㋭35000×4㊖なし
¥ 7,800×48回	㋭なし ㊖なし

PC-9801Vm21Cコース

PC-9801Vm21〔本体〕…¥390,000
PC-KD854〔14ディスプレー〕…¥ 89,800
PC-PR201H2〔24ドットカラー漢字プリンター〕…¥245,000

定価合計¥724,800➡現金特価	
¥ 5,000×36回	㋭69000×6㊖50000
¥ 8,000×48回	㋭38000×8㊖なし
¥10,000×24回	㋭95000×4㊖なし

OAからFA/LAまで、これがVXだ。このすごさ——もうパソコンではない。

▶μPD70116-10(V3.0)とCPU80286を同時搭載応用範囲の分野の高度な要求に対応
▶640Kバイトで余裕のユーザーズメモリを標準実装
▶EGCとデュアルポートRAMを標準装備。(グラフィックの処理スピード大幅アップ)
▶PC-9801シリーズの豊富なソフトウェア資産を継承

PC-9801VX2Aコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕…¥ 89,800
PC-PR101F〔24ドット漢字プリンター〕…¥158,000
新・一太郎〔日本語ワープロソフト〕¥ 58,000
ブランクディスケット〔5'2HD.10枚〕…¥ 24,000

定価合計¥762,800➡現金特価	
¥ 9,200×48回	㋭35000×8㊖なし
¥11,500×36回	㋭45000×6㊖なし
¥12,400×36回	㋭40000×6㊖なし
¥17,300×24回	㋭60000×3㊖なし

PC-9801VX2Bコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000

定価合計¥433,000➡現金特価	
¥ 6,800×36回	㋭25000×6㊖なし
¥10,600×24回	㋭30000×4㊖なし
¥ 8,600×48回	㋭なし ㊖なし
¥11,000×36回	㋭なし ㊖なし

PC-9801VX2Cコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000
CMT146L〔4050文字ディスプレー〕…¥ 89,800

定価合計¥522,800➡¥383,000	
¥ 8,000×60回	㋭なし ㊖なし
¥ 9,600×48回	㋭なし ㊖なし
¥12,200×36回	㋭なし ㊖なし
¥17,400×24回	㋭なし ㊖なし

PC-9801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	6回均等払い	10回均等払い	
NEC	PC-9872K〔マウス〕	¥20,000	現金特価	——	——	〔マウス〕
NEC	PC-9801-26K〔サウンドボード〕	¥25,000	現金特価	¥3,710	——	〔サウンドボード〕
NEC	PC-9801-25〔スーパーインポーズボード〕	¥25,000	現金特価	¥3,710	——	〔スーパーインポーズボード〕
NEC	日本語MS-WINDOWS	¥20,000	現金特価	——	——	

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	6回均等払い	10回均等払い	
EPSON	SR-120AT+RS232Cケーブル	¥56,300	¥45,000	¥7,950	¥4,905	1200b 300b、自動切替 全二重高速通信モデム
日本メディア	モデムJM1200S+RS232ケーブル	¥53,800	¥46,000	¥8,126	¥5,014	1200b 300b 110b切替 自動応答機能・ソフトJM-CHAT付
OMRON	モデムJM1200S+RS232ケーブル	¥53,800	¥39,000	¥6,890	¥4,251	1200b 300b 110b切替 自動応答機能・ソフトJM-CHAT付

差額は大特価にて提供いたしておりますのでお気軽にお問い合せください。03-986-9801

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔本体：家庭用TVに直接可能〕………¥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕………¥ 4,000
PC-6001MKII〔本体：家庭用TVに直接可能〕…¥ 12,000
PC-6001MKII SR〔本体：RFモジューレーター付〕…¥ 20,000
PC-6031SR〔3.5インチドライブ〕………¥ 20,000
PC-60M55〔FM音源カートリッヂ〕………¥ 5,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕………¥ 5,000
PC-6601〔本体：3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥ 25,000
PC-6601SR〔本体：3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕…¥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII〔本体〕………¥ 20,000
PC-8001MKII SR〔本体〕………¥ 28,000
PC-8001MKII SR〔本体〕〔新品〕………¥ 38,000

データレコーダ

PC-DR312〔データレコーダ〕………¥ 7,000
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕………¥ 9,800
PHC-DRII〔データレコーダー〕〔新品〕………¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダー〕………¥ 6,000
PC-6081〔データレコーダー〕………¥ 6,000
PC-6082〔データレコーダー〕………¥ 7,000

ディスプレー

PC-6041〔2000文字モノクロ〕………¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕………¥ 18,000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕………¥ 28,000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕………¥ 28,000
CZ-811D〔2000文字カラー〕………¥ 39,800
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕………¥ 28,800
CU14GE〔2000文字カラー〕………¥ 28,000
CU14GシリーズはNEC、Sharp、富士通 他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル¥1000を合せて御使用下さい。
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕………¥ 20,000
PC-8853〔4050文字ディスプレー〕………¥ 45,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕………¥ 42,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕………¥ 85,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕…¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕……¥ 98,000
PC-TV352〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕……¥ 90,000
CZ-850DR〔4050文字パソコンテレビ(デジタル)〕〔新品同様〕……¥ 59,800
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕………¥ 48,000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕………¥ 52,000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕………¥ 62,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕……¥ 64,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕………¥ 63,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログデジタルRGB〕…¥ 49,800
CMT-146L〔4050文字カラーアナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕…¥ 52,000
CU14P1〔4050文字デジタルRGB〕〔新品同様〕……¥ 59,800
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕…¥大特価品
CZ811D〔2000文字デジタルディスプレーテレビ〕〔新品同様〕…¥ 39,800
CZ870D〔4050/2000文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕…¥大特価品
大特価品につきましては、お電話にてお問い合せ下さい。 ☎03-987-7771

フロッピーディスク

PC-80S31〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥ 65,000

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:00～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等の ような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

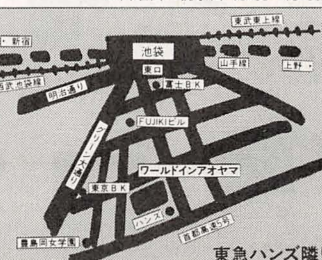
中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～土曜日 10:00～23:00
●日曜日・祝祭日 10:30～19:00



東急ハンズ隣り

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



特選中古パソコン

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕……¥ 89.800
PC-8881K〔8フロッピー〕……¥120.000
PC-9881〔8"フロッピー〕……¥ 88.000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー:PC-8801/IISR・FRに接続可能〕〔新品〕・¥ 27,200
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥ 58.000

8801シリーズ本体

PC-8801〔本体〕……¥ 28, 000
PC-8801〔本体:漢字ロム付〕……¥ 36, 000
PC-8801/II10〔本体〕……¥ 43.000
PC-8801/II30〔本体:5"ドライブ2機増設〕……¥ 78, 000
PC-8801/II30〔本体:5"ドライブ2機増設〕〔新古品〕……¥ 80, 000
PC-8801/II30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕……¥ 78, 000
PC-8801/IISR20〔本体:5"ドライブ1機標準装備〕¥ 91.000
PC-8801/IISR30〔本体:5"ドライブ2機増設〕……¥110.000
PC-8801/IIFR10〔本体〕〔新品同様〕……¥ 70.000
PC-8801/IIFR20〔本体:5"ドライブ1機増設〕……¥ 92.000
PC-8801/IIFR20〔本体:5"ドライブ1機標準装備〕……¥ 90.000
PC-8801/IIFR30〔本体:5"ドライブ1機増設〕……¥108.000
PC-8801/IIFR30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕〔展示品〕¥120.000
PC-8801/IIFR30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕¥108.000
PC-8801FH20〔本体〕……¥104.000
PC-8801FH30〔本体〕……¥128.000
上記商品は新品ではありません
PC-8801/IIMR〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥140.000
PC-8801/IIMR〔本体、新品限定品〕……¥150.000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV
〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕〔新品〕……¥ 27.200
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥ 54.000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 14.500
512K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 19.800
IBM高速RAMディスク〔9801用、RAMディスク用、ユーティリティソフト付〕〔新品〕……¥ 35.000
PC-9801E〔本体〕〔漢ロム付〕……¥108.000
PC-9801U2〔本体〕……¥130.000
PC-9801UV2〔本体〕……¥220.000
PC-9801UV2〔本体〕〔新古品〕……¥238.000
PC-9801F2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕……¥152.000
PC-9801m2〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕¥185.000
PC-9801VF2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕……¥188.000
PC-9801Vm2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕……¥250.000
PC-9801Vm2〔Aランク〕……¥260.000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥ 18.000
PC-PR406M〔24"熱転写プリンター〕……¥現金特価
PC-PR405〔24"漢字プリンター〕……¥ 35.000
PC-PR101〔24"シリアルプリンター〕……¥ 78.000
PC-PR201〔24"漢字プリンター〕……¥172.000
PC-PR101T〔24"熱転写プリンター〕〔新品〕……¥ 49.800
NM-9400S〔24"漢字プリンター〕〔新品〕……¥158.000
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕……¥ 35.000
RP80F/TIIK〔16"漢字プリンター〕……¥ 40.000
MP80F/T〔16"ドットプリンター〕……¥ 28.000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥ 19.800
GP-700M〔インクジェット式カラープリンター〕……¥ 28.000
GP-550M〔16"漢字プリンター〕……¥ 30.000
NM-9900〔24"15インチ漢字プリンター〕新品限定品……¥138.000
NM-9400〔24"漢字プリンター〕……¥130.000
PC-PR406〔24"熱転写漢字プリンター〕……¥ 55.000
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥ 35.000
PC-8825〔24"熱転写プリンター〕……¥ 38.000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥ 38.000
PC-8027〔10"ドットプリンター〕〔新古品〕……¥ 47.000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……¥ 26.000
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕……¥ 82.000
PR-201H〔24"シリアルプリンター〕……¥198.000
PR-201CL〔24カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕……¥158.000
SL-80MK〔ケーブル付〕……¥ 73.000
SL-80MK〔24カラーシリアルプリンター、第2水準、ケーブル付〕〔新品〕……¥ 83.000
AP-80K〔24"熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕……¥ 38.000
AP-80K〔24"熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕〔新品〕……¥ 48.800
M1024II〔24"ドットプリンター、ケーブル付〕〔新品〕……¥ 74.800
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕……¥ 54.200
VP130K〔130ケタ24"シリアルプリンター〕……¥ 78.000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥ 15.000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥ 12.000
プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。

FUJITSU

FM-7〔本体〕……¥ 20.000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 22.000
FM-77L2〔本体〕……¥ 62.000
FM-77L4〔本体〕……¥ 74.000
FM-77D2〔本体〕……¥ 58.000
FM-77AV1〔本体〕……¥ 72.000
FM-77AV2〔本体〕……¥ 95.000
FM-77AV2〔本体〕〔新品〕……¥ 98.500
FM-77AV20-2〔本体〕〔新品同様〕……¥121.000
FM-77AV20-1〔本体〕〔新品同様〕……¥ 99.800
FM-77AV40〔本体〕〔新品同様〕……¥162.000
MB-27611〔フロッピーディスク〕……¥ 68.000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥ 52.000
MB-27631〔3.5"ディスク〕……¥ 62.000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥ 28, 800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥ 28.000
MB27333〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕¥ 59.800
FM-TV152〔新品同様〕……¥ 69.800
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 32.000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 22.000
GP550F〔16"ドットプリンター〕……¥ 32.000
M1009〔シリアルプリンター〕……¥ 18.000

SHARP

MZ-721〔本体〕……¥ 14.000
MZ-731〔本体〕……¥ 22.000
MZ-1500〔本体〕……¥ 24.000
MZ-2000〔Gラム付①②③〕……¥ 24.000
MZ-2200〔DR付〕……¥ 24, 000
MZ2500V2/30〔本体〕……¥153.000
MZ-2500/30……¥ 78.000
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……¥大特価品
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥ 59.800
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 59.800
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 69.800
X-1TurboII〔本体〕……¥ 88.000
X-1TurboII〔ディスプレー〕……¥ 68.000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕……¥ 11.000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕……¥ 15.500
CZ-856C〔新品同様〕……¥ 98.000
CZ-855D〔新品同様〕……¥ 78.000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 28.000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 39.800
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 59.000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 60.000

今月のお買得品

関連製品

新品限定品 CU14A2 ¥99.800→¥58.000 4050文字、アナログ、デジタルRGB
新品 EPSON AP-80K (PCロム、ケーブル付) 新品 ¥80.300→¥48.800
展示品 NEC PC-8801FH20 ¥138.000→¥104.000
新品限定品 NEC PC-8001/IISR ¥89.800→¥38.000
カラープロッタープリンター(漢字は打てません) Sharp CZ-8PP2 ¥54.800→¥14.800 新品限定品
CU-14P1 限定100台 0.31 4050文字カラー ¥128.000→¥59.800
展示品 PC-9801VX2 限定5台 ¥433.000→¥325.000
X-1用デジタルテロッパー 新品限定品 Sharp CZ-8DT ¥89.800→¥16.800
X-1用データレコーダ Sharp CZ-8RL1 ¥24.800→¥19.800 限定品
NP510+ケーブル (横河北辰) ¥182.500→¥125.000
限定品 NEC PR101TL ¥79.800→¥62.200
新品限定品 Sharp MZ1P17 ケーブル付 ¥79.800→¥50.000
新品限定品 CU14F1 2000文字カラーディスプレー ¥69.800→¥28.800
新品限定品 NEC DR-312 (データレコーダー) ¥19.800→¥9.800
X-1F10〔本体〕 新品限定品
新品限定品 X-1turboII Sharp X-1ターボII ¥297.800→¥175.000
新品限定品 Sharp CZ-811D ¥89.800→¥39.800
MAXパソコン 新品限定品30台 MSX2 ビクターHC-80・128K ¥89.800→¥24.200
MAXパソコン 新品限定品 ビクターHC-60・32K ¥64.800→¥19.200
MAXパソコン 限定品 MSX ビクターHC-30・32K ¥36.800→¥18.800
新品限定品 CZ-850CR X-1ターボ10〔本体〕 ¥29.800 (ディスプレイは別)
限定品 CZ822CE X-1G30〔本体〕 ¥118.000→¥82.800
新品限定品 CZ850DR 2000 4050文字カラーディスプレーテレビ ¥129.800→¥59.800
中古限定品 NEC PC-6001/II〔本体〕 *家庭用TVに直接可 ¥12.000
中古限定品 NEC PC-8801/II-30〔本体〕 ¥78.000

Sharp X-1マニア〔本体〕……¥198.000→¥ 20,000
Sharp X-1F10〔本体〕……¥ 89.800→¥ 28,000
Sharp X-1F20〔本体〕……¥139.800→¥ 59,000
Sharp X-1G10〔本体〕……¥ 69.800→¥ 48,000
Sharp X-1G30〔本体〕……¥118.000→¥ 82,000
Sharp X-1ターボII〔本体〕〔CZ856CE〕……¥178.000→¥ 98,000
Sharp X-1ターボIII〔本体〕〔CZ870CE〕……¥168.000→¥ 122,000

●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

7 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は雑誌にとどまらずあらゆる所に紹介いたします。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤマイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。



10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

パソコン保険導入のため、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

CZ-801C〔X-1C本体〕	¥22,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥20,000
CZ-803C〔本体〕	¥23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥33,000
CZ850C〔X-1ターボ10本体〕〔新品〕	¥29,800
CZ-820C〔X-1GModel 10 本体〕	¥48,000
CZ-822C〔X-1G Model 30 本体〕	¥82,000
CZ-822C〔X-1G Model30本体〕〔展示品〕	¥83,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥15,900
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	¥59,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥19,800
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕〔新品〕	¥32,000
CZ-8PK2〔X-1対応漢字プリンター〕	¥35,000
CZ-80PK	¥35,000
CZ-8PP2〔プリンター〕〔新品〕	¥14,800
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥49,500
GP-500Z〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥19,800
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥43,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥49,800
CZ-811DR〔2000文字カラー〕	¥39,800
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥28,000
PC-1246〔ポケコン〕	¥7,000
PC-1246〔ポケコン〕〔新品〕	¥8,800
PC-1248〔ポケコン〕〔新品〕	¥7,900
PC-1360〔ポケコン〕〔新品〕	¥23,000
PC-1360K〔ポケコン〕〔新品〕	¥29,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥18,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕	¥28,200
PC-1600K〔新品〕	¥55,000
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥29,800
CZ-123PF〔X-1用6本入ソフト〕〔新品〕	¥9,800

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕	¥9,800
SC-3000H〔本体〕	¥12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥48,000
FP-80〔プリンター〕	¥28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥57,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥54,000
S1model10〔本体〕	¥58,000
MP-3560〔5'デュアルフロッピー〕	¥58,000
C14-2171〔2000文字カラーディスプレー〕	¥28,000
CU14D1〔4050/2000文字カラーディスプレー〕	¥53,000
UP130K〔130ケタ、24'ミリアルプリンター〕〔新品同様〕〔ロム+ケーブル+第2水準ロム付〕	¥98,000
G-10XfII〔シリアルプリンター〕	¥20,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥140,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥120,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥124,000
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥31,000
FA-7〔I/F BOX〕〔新品同様〕	¥13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥15,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥18,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥28,000
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥18,800
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥19,200
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	¥24,200
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥18,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥15,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥15,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥18,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥18,000
PV-7〔RF、8K〕	¥6,800
PHC-30〔サンヨー、RF、DR、16K〕	¥18,000
FM-X〔RF、16K〕	¥15,000
MPC3〔16K、RF〕	¥15,000
MX-10〔カシオ、RF、16K〕〔新品〕	¥15,000
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	¥9,800
V-10〔キャノン、RF、16K〕	¥13,000
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥18,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥15,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥15,000
SX100〔ヤマハ、RF、16K〕	¥18,000
FS-A1〔ナショナル$MSX_2$128K〕〔新品同様品〕	¥26,200
HB-F1〔Sony MSX_2〕〔新品同様〕	¥29,500
H-50〔日立 MSX〕〔新品同様〕	¥20,500
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥6,200

1 商品を決めたら まずお電話下さい

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで！ クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右記のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お客様相談室

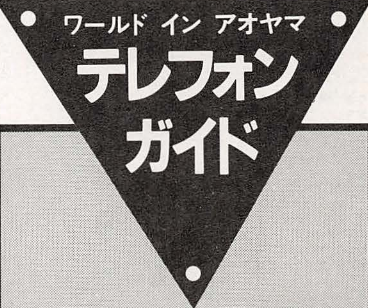
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:00~20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。



パソコンの買取り、査定

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日~土曜日 10:00~23:00 ●日曜日・祝祭日 10:30~19:00

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
マッピー	T/B	4,100	3,810
クロブダー	T/B	3,800	3,540
タイニーゼビウス	T/B	3,500	3,250
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
は一りぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
ジャン狂	T/B	4,000	3,700
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
★ナイトライフ60	T/B	4,500	4,200
★ナイトライフ60SR	T/B	4,500	4,200
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
クロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
ジャン狂66SR	3FD	6,800	6,330
は一りぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66SR	3FD	7,800	7,250

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
クロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ゼノンSR	T/B	3,800	3,530
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,720
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,470
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
マリオブラザーズスペシャル	T/B	3,600	3,340
パックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,470
リザートSR	T/B	4,800	4,470
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80II	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
テグザーSR	5FD	6,800	6,330
パックランドSR	5FD	6,800	6,330

始皇帝SR	5FD	6,800	6,330
★ナイトライフ	5FD	5,800	5,400

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
魔城伝説	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
マッピー	5FD	6,200	5,770
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウイングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶遊難	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
クラックス	5FD	4,800	4,440
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6,800	6,330
魔城伝説2	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うってぃ・ぽこ	5FD	5,800	5,400
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
メイドウム	5FD	6,800	6,330
ミスターパンプ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
デゼニワールド	5FD	6,800	6,330
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルっぽクラブ	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
は一りぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムエンパイヤー	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
タッチ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーヒットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	5,800	6,330
ルナボール	5FD	6,800	6,330
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
ヘリコイド	5FD	6,800	6,330
ディー・フォートン	5FD	7,800	7,260
ウィル	5FD	5,800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラックオニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シオン	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
★美少女写真館	5FD	3,800	3,600
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★女子大生交際図巻	5FD	8,800	8,190
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★オランダ妻は電気うなぎ…	5FD	7,800	7,260
★ナイトライフ	5FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズスペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
戦国大名SR	5FD	6,800	6,330
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コースSR	5FD	4,500	4,170
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
ボルトオンSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶遊難SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールII SR	5FD	7,900	7,350
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
ハングオンSR	5FD	6,800	6,330
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞麗魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
NEWバビロンSR	5FD	7,800	7,260
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999SR	5FD	7,800	7,260
ジャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパーヒットフォールSR	5FD	5,800	5,400
ストームSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
Uボート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウイングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15ーイーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	5FD	5,800	5,400
7万光年セット	5FD	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	5FD	5,800	5,400
囲碁百科	5FD	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15ーイーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
グラフィック・エディター	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,900	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・スペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
三国志AV	3FD	14,800	13,770
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドゥ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
にゃんにゃんプロレス	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー	3FD	9,800	9,120
ラスベガス	3FD	7,800	7,260
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ロボレス2001AV	3FD	6,800	6,330
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15ーイーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510

SOFT ARDEN

ラストウォー	3FD	6.500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5.800	5,400
フリッキー	3FD	6.800	6,330
フロレス・スペシャル	3FD	6.800	6,330
ゴルコス	3FD	7.800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6.800	6,330
信長の野望	3FD	6.800	6,330
ダビンチ	3FD	6.800	6,330
★グリスチーヌ	3FD	5.800	5,400
★ソープランド・ストーリー	3FD	6.800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6.800	6,330
★ゼーター第3号	3FD	4.800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7.800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6.800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8.000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1.800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7.800	7,260
★フェアリーズ・スペシャル	3FD	3.000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4.800	4,440
★オメガ第1号	3FD	4.800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4.000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4.000	4,000
★エリカ	3FD	6.800	6,330
★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7.800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6.800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3.000	3,000
★オランダ妻は電気うなぎ…	3FD	7.800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6.800	6,330

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5.800	5,400
ギャラクシアン	T/B	3.500	3,250
ディグダグ	T/B	3.500	3,250
マッピー	T/B	3.800	3,520
ギャラガ	T/B	3.800	3,520
ラリーX	T/B	3.800	3,520
グロブダー	T/B	3.800	3,520
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5.900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3.800	3,520
バトルシティー	T/B	3.800	3,520
ハンバーガー	T/B	3.800	3,520
バーニンラバー	T/B	3.800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4.000	3,700
ゼノン	T/B	3.800	3,520
ガンマー5	T/B	4.300	3,980
ボスコニアン	T/B	4.100	3,800
ボビンズ	T/B	4.100	3,800
ハイドライド2	T/B	4.800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4.800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,440
北斗の拳	T/B	4.800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4.800	4,440
ウィングマン2	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,440
アルバトロス	T/B	5.800	5,400
ばってんタヌキの大冒険	T/B	4.800	4,440
聖女伝説	T/B	4.800	4,440
トリトーン	T/B	4.800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4.800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4.800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4.800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4.800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4.800	4,440
リグラス	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.500	4,170
フロフェッショナル麻雀	T/B	4.800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5.800	5,400
ディーサイド2	T/B	4.800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4.800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4.800	4,440
棋太平	T/B	4.500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4.500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4.500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4.800	4,440
フリッキー	T/B	4.800	4,440
フロレス・スペシャル	T/B	4.800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4.800	4,440
テグザー	T/B	5.800	5,400
ブレイン・ブレーカー	T/B	3.800	3,520
ロボレス2001	T/B	4.800	4,440
ザナドゥ	T/B	6.800	6,330
にゃんにゃんフロレス	T/B	4.800	4,440
モールモール2	T/B	4.800	4,440
エリカ	T/B	4.800	4,440
★聖女はにっく	T/B	4.300	4.100
★天使たちの午後	T/B	4.800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4.500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4.500	4,170
★団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,440
★ナイトライフ	T/B	4.500	4,200
★㊙課外授業編	T/B	3.000	3,000
★ロ説き方教えます	T/B	6.800	6,330
三国志T専	5FD	14.800	13,770
グラディウス	5FD	6.800	6,330
ファンタジー	5FD	9.800	9,120
キングサーモン	5FD	7.800	7,260
ラリーX	5FD	6.000	5,580
グロブダー	5FD	6.000	5,580
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7.500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6.000	5,580
バトルシティー	5FD	6.000	5,580
ハンバーガー	5FD	6.000	5,580
バーニンラバー	5FD	6.000	5,580
デーモンクリスタル	5FD	6.200	5,770
ストーム	5FD	7.800	7,260
ガンマー5	5FD	6.500	6,050
ボスコニアン	5FD	6.200	5,770
ボビンズ	5FD	6.200	5,770
ディーヴァ	5FD	7.800	7,260
ハイドライド2	5FD	6.800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5.800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5.800	5,400
北斗の拳	5FD	6.800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6.400	5,990
ウィングマン2	5FD	6.800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6.400	5,960
ロマンシア	5FD	6.800	6,330
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ザナドゥ	5FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5.800	5,400
ヴァリス	5FD	7.800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4.500	4,190
九玉伝	5FD	7.800	7,260
コムサイト	5FD	6.800	6,330
ボルトオン	5FD	6.800	6,330
賢者の遺言	5FD	7.800	7,260
未来	5FD	7.800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7.900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7.900	7,350
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6.800	6,330
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
1942	5FD	6.800	6,330
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
魔界村	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9.800	9,120
ローグ	5FD	9.800	9,120
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7.800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6.800	6,330
ナイルの涙	5FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6.800	6,330
シャッタード・フューチャー	5FD	6.800	6,330
ペガサス	5FD	6.800	6,330
モールモール2	5FD	5.800	5,400
S・F・3・D	5FD	6.800	6,330
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
棋聖	5FD	7.800	7,260
トップル・ジップ	5FD	6.800	6,330
レリクス	5FD	7.200	6,700
アーコン	5FD	7.800	7,260
アルファー	5FD	5.900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7.800	7,260
トリトーン	5FD	6.800	6,330
魔城伝説2	5FD	6.800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
ミスター・パンプ	5FD	6.800	6,330
メイドウム	5FD	6.800	6,330
フロフェッショナル麻雀T専	5FD	6.800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7.800	7,260
グーニーズ	5FD	6.800	6,330
ウィバーン	5FD	6.800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7.800	7,260
リグラス	5FD	6.800	6,330
信長の野望	5FD	6.800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7.800	7,260
スーパーランボー	5FD	6.800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7.800	7,260
ディーサイド2	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,400
リ・バース	5FD	7.800	7,260
棋太平	5FD	6.500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7.800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6.800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6.800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6.800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5.800	5,400
ラストウォー	5FD	6.500	6,050
フリッキー	5FD	6.800	6,330
フロレススペシャル	5FD	6.800	6,330
ブラスティー	5FD	7.900	7,350
テグザー	5FD	6.800	6,330
ゴルコス	5FD	7.800	7,260
デゼニーワールド	5FD	6.800	6,330
ロボレス2001	5FD	6.800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6.800	6,330
★聖女はにっく	5FD	4.800	4,500
★ルナシティ殺人事件	5FD	5.800	5,400
★ロ説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7.800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4.000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3.000	3,000
★ゼーター第3号	5FD	3.800	3,800
★聖女伝説	5FD	6.800	6,330
★ナイトライフ	5FD	7.800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6.800	6,330
★マカダム	5FD	6.800	6,330
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1.500	1,500
★フェアリーズ・スペシャル	5FD	3.000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4.300	3,980
ギャラガ	QD	4.500	4,170
ラリーX	QD	4.500	4,170
グロブダー	QD	4.500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4.500	4,170
バトルシティー	QD	4.500	4,170
ハンバーガー	QD	4.300	3,980
バーニンラバー	QD	4.300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4.500	4,170
ナイザー	QD	4.800	4,440
ボビンズ	QD	4.800	4,440
ばってんタヌキの大冒険	QD	4.800	4,440
信長の野望	QD	5.800	5,400
ザ・コックピット	QD	5.800	5,400
迷宮への扉	QD	4.800	4,440
惑星メフィウス	QD	4.800	4,440
サンダーフォース	QD	4.800	4,440
デゼニランド	QD	5.000	4,650
野球狂	QD	5.800	5,400
任天堂のテニス	QD	5.800	5,400
サラダの国のトマト姫	QD	5.800	5,400
フラッピー	QD	4.800	4,440
ジャン狂	QD	4.800	4,440
ディグダグ	QD	4.300	3,980
バルーンファイト	QD	5.800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4.000	3,700
マジックファクトリー	QD	5.800	5,400
ウォーリー	QD	4.800	4,440
ロードランナー	QD	5.200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4.800	4,440
バックマン	QD	4.300	3,980
チャンピオン・ロードランナー	QD	5.000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	3FD	6.500	6,050

マッピー	3FD	6.500	6,050
ギャラガ	3FD	6.500	6,050
ゼビウス	3FD	6.800	6,330
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8.800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6.800	6,330
ハイドライド2	3FD	6.800	6,330
レ・イ・ド・ック	3FD	6.800	6,330
未来	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7.900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7.800	7,260
レリクス	3FD	7.200	6,700
アーコン	3FD	7.800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7.800	7,260
トリトーン	3FD	6.800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8.800	8,190
信長の野望	3FD	7.800	7,260
リ・バース	3FD	7.800	7,260
棋太平	3FD	7.000	6,510
ロボレス2001	3FD	6.800	6,330
帝王の涙	3FD	6.800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8.800	8,190
リザード	3FD	6.800	6,330
アリオン	3FD	7.800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6.200	5,770
ロードランナー	3FD	6.800	6,330
英雄伝説サーガー	3FD	9.800	9,070
テグザー	3FD	6.800	6,330
7万光年	3FD	9.800	9,070
フロフェッショナル麻雀	3FD	6.800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6.800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6.800	6,330
F2・グランプリー	3FD	6.800	6,330
オービットIII	3FD	6.900	6,420
エキサイトバイク	3FD	6.800	6,330
バルーンファイト	3FD	6.800	6,330
ノボ	3FD	6.800	6,330
デンジャー・ボックス	3FD	5.800	5,400
マーベラス	3FD	6.800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6.800	6,330
★マカダム	3FD	6.800	6,330
★ロ説き方教えます	3FD	6.800	6,330

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4.500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4.800	4,470
パックマン	ROM	4.500	4,190
キング&バルーン	ROM	4.500	4,190
ボスコニアン	ROM	4.500	4,190
マッピー	ROM	4.500	4,190
ラリーX	ROM	4.500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4.500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4.500	4,190
ギャラガ	ROM	4.500	4,190
エクセリオン	ROM	4.500	4,190
ワープ&ワープ	ROM	4.500	4,190
ディグダグ	ROM	4.500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4.500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4.500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4.800	4,440
ロマンシア	ROM	5.800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6.800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5.800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4.900	4,540
JPウィンクル	ROM	4.800	4,440
戦場の狼	ROM	5.800	5,370
1942	ROM	5.800	5,370
魔界村	ROM	5.800	5,370
ザ・キャッスル	ROM	5.800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5.800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6.800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5.800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5.800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5.800	5,370
ランボー	ROM	5.800	5,370
ナイルの涙	ROM	5.800	5,370
にゃんにゃんフロレス	ROM	5.800	5,370
ペガサス	ROM	5.800	5,370
モールモール2	ROM	5.800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5.800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4.900	4,540
ザ・ナック	ROM	4.900	4,540
フライトデッキ	ROM	4.900	4,540
チャンピオン・剣道	ROM	4.900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4.800	4,440
チャンピオン・フロレス	ROM	5.500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5.500	5,120
クルセーダー	ROM	4.900	4,570
ロケット・ロジャー	ROM	5.500	5,120
フロテクター	ROM	4.800	4,440
キック・イット	ROM	5.500	5,120
谷川浩司の将棋指南	ROM	4.900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4.900	4,640
グラディウス	ROM	4.900	4,640
魔城伝説	ROM	4.800	4,440
ツインビー	ROM	4.800	4,440
アルカノイド	ROM	5.800	5,370
ハイドライド2	ROM	6.400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6.800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6.800	6,330
アメリカントラック	ROM	5.800	5,370
キングスナイト	ROM	5.900	5,460
テグザー	ROM	5.800	5,370
アルファロイド	ROM	4.900	4,540
カーディック	ROM	4.900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4.900	4,540
スペランカー	ROM	4.900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5.900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6.800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5.800	5,370
スネイク・イット	ROM	5.500	5,120
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5.800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5.800	5,370
トリトーン	ROM	5.800	5,370
アラモ	ROM	5.800	5,370
迷宮神話	ROM	5.600	5,200
ピロマン	ROM	5.500	5,120
影の伝説	ROM	4.900	4,540
飛車	ROM	5.200	4,810
ヴァリス	ROM	6.800	6,330
アタック・フォー	ROM	5.500	5,120
8つの戦場	ROM	5.500	5,120
ナイト・シェード	ROM	5.700	5,300
モンスターズフェア	ROM	4.800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5.600	5,210
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5.600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4.900	4,540
エレベーターアクション	ROM	4.900	4,540
スペースインベーダーパート2	ROM	4.800	4,440
クロスブレイム	ROM	5.800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5.200	4,840
サンダーボルト	ROM	5.800	5,370
フロフェッショナル麻雀	ROM	6.800	6,330
オセロ	ROM	4.900	4,540
ルナボール	ROM	4.900	4,540
連珠	ROM	4.800	4,440
バンクパニック	ROM	4.900	4,540
GPワールド	ROM	5.500	5,120
ズーム909	ROM	4.900	4,540
ハングオン	ROM	4.900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4.900	4,540
三国志	ROM	12.800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,520
ウィングマン	T/B	4.800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,440
ザース	T/B	4.800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.800	3,520
ファランクス	T/B	3.800	3,520
★団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,440
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4.800	4,440
エミリア	T/B	3.800	3,520
フォボス	T/B	3.800	3,520
ゼータ2000	T/B	4.800	4,440
★悪女伝説	T/B	4.800	4,440
★モアー	T/B	4.200	3,900
★聖女伝説	T/B	4.800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5.800	5,400
ジェットセットウィリー	カード	4.800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カード	4.800	4,440
スターソルジャー	カード	4.800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4.800	4,440
スターフォース	カード	4.800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃっかりCOPY〔MSX用〕		12.000	10,500
データライフ	52D 10枚入	8.500	3,500
データライフ	52DD 10枚入	10.000	4,700
データライフ	52HD 10枚入	17.000	5,700
フジ	52D 10枚入	8.000	3,900
フジ	52HD 10枚入	24.000	5,800
マクセル	52D 10枚入	8.000	4,000
マクセル	52HD 10枚入	24.000	5,900
データライフ	352D 10枚入	24.000	9,700
データライフ	352DD 10枚入	28.000	12,000
ワールドインアオヤマ	52D 10枚入	17.000	3,800
ワールドインアオヤマ	52HD 10枚入	24.000	4,800

ワールドインアオヤマディスケットは全てのディスクにオリジナルブランド入り中味はDataLife社製です。

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品) (16Kパソコンを32Kにします)	7.800	6,200
アスキージョイスティック ターボII (MSX、X-1、FM-77用)	9.900	8,900
和知スペシャルジョイスティック	4.500	3,800
サンヨーデータレコーダー		
PHC・DRII(新品)	12.800	9,800
NECデータレコーダー		
PC・DR312(新品)	13.980	9,980
PC・DR321(新品)	19.800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39.800	31,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23.800	19,000
CZ-8RL1(X-1用データレコーダ)	24.800	19,800
CZ-8PP2(カラーフロッターフリンター)	54.800	14,200
▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11(サウンドボード)	19.800	16,800
▶ディスプレー 本体		
CU14G(2000文字カラーD・ケーブル付)	49.800	29,800
CZ811D 〃 テレビ・ケーブル無)	89.800	38,800
CZ811C(X-1F10本体)	89.800	29,800
CZ820C(X-1G10本体)	69.800	49,800
CZ822C(X-1G30本体)	118.000	84,800
CU14-A4 4050文字カラーディスプレー	89.800	58,000
8001/IISR(本体)	138.000	38,000
HC-30(本体・MSX2 32K)	34.800	18,800
HC-60(本体 MSX2 32K)	68.800	19,200
HC-80(本体 MSX2 128K)	88.800	24,200

周辺機器、ディスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます。全商品新品新製品です。

【お詫び】
総合カタログの作成が新作ソフトなどの大量増加で、かなり遅れております。今しばらく、お待ち下さい。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日~8日位でお手元にお届け致します。
—在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。—

リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。
03-973-5578
営業時間：月~金、10：30—16：00

注文書

氏名

御住所 〒

本体機種　FD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は 500円です。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

JADMA
Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

決算 大処分セール!!

●電話1本即お届け ●送料無料 ●あなたのパソコン高価買取り・下取りいたします

MY-COM PLAZA UEMURA AUDIO

NEC PC-8801FH

0-1 ベーシックセット

PC-8801 FH/30	￥168.000
14インチカラーCRT(アナログRGB、4.050字)	￥ 89.800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	￥ 17.000
クリーニングディスク	￥ 3.000
定価合計	￥277.800

特価 208,000円

5,000円×24回	ボ 30,000円×4回
3,600円×36回	ボ 20,000円×6回
3,000円×48回	ボ 15,000円×8回
4,600円×60回	ボ なし

NEC PC-8801mH

0-2 ベーシックセット

PC-8801MH	￥208.000
14インチカラーCRT(アナログRGB、4.050字)	￥ 89.800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	￥ 23.000
クリーニングディスク	￥ 3.000
定価合計	￥323.800

特価 242,000円

6,600円×24回	ボ 30,000円×4回
4,800円×36回	ボ 20,000円×6回
3,900円×48回	ボ 15,000円×8回
5,400円×60回	ボ なし

SHARP X1 turbo III

0-3 ベーシックシステム

CZ-870CB	￥168.000
CZ-870DB	￥108.000
フランクディスケット(5'2HD×10枚)	￥ 23.000
クリーニングディスク	￥ 3.000
定価合計	￥302.000

ウエムラ㊙特価

5,000円×24回	㋭ 30,000円×4回
3,600円×36回	㋭ 20,000円×6回
3,000円×48回	㋭ 15,000円×8回
4,600円×60回	㋭ なし

FM FM77AV

0-4 ベーシックセット

FM-77AV-20-2	￥168.000
FM-TV151	￥ 89.800
フランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	￥ 13.500
クリーニングディスク	￥ 3.000
定価合計	￥274.300

ウエムラ㊙特価

5,000円×24回	ボ 30.000円×4回
3,600円×36回	ボ 20.000円×6回
3,000円×48回	ボ 15.000円×8回
4,600円×60回	ボ なし

厳選中古パソコン大特売!!

NEC 本体

PC-6001	￥ 89,800	➡￥ 10,000より
PC-6001mkII	￥ 84,800	➡￥ 17,000より
PC-6001mkIISR	￥ 89,000	➡￥ 28,000より
PC-6601	￥143,000	➡￥ 34,000より
PC-6601SR	￥155,000	➡￥ 41,000より
PC-8001	￥168,000	➡￥ 12,000より
PC-8001mkII	￥123,000	➡￥ 21,000より
PC-8001mkIISR	￥108,000	➡￥ 47,000より
PC-8801mkIIFR/30	￥178,000	➡￥108,000より
PC-8801mkIIMR	￥238,000	➡￥150,000より
PC-8801	￥228,000	➡￥ 37,000より
PC-8801mkII/10	￥168,000	➡￥ 49,000より
PC-8801mkII/20	￥225,000	➡￥ 76,000より
PC-8801mkII/30	￥275,000	➡￥ 98,000より
PC-8801mkIISR/30	￥258,000	➡￥108,000より
PC-9801	￥298,000	➡￥ 65,000より
PC-9801+漢字ROM	￥338,000	➡￥ 75,000より
PC-9801E	￥215,000	➡￥120,000より
PC-9801F1	￥318,000	➡￥150,000より
PC-9801F2	￥398,000	➡￥180,000より
PC-9801M2	￥415,000	➡￥209,000より
PC-9801U2	￥298,000	➡￥157,000より
PC-9801UV2	￥318,000	➡￥238,000より
PC-9801VF2	￥358,000	➡￥220,000より
PC-9801VM2	￥415,000	➡￥250,000より
PC-100/20	￥448,000	➡￥116,000より

NEC PRINTER

PC-8821	￥198,000	➡￥ 44,000より
PC-8822	￥230,000	➡￥ 50,000より
PC-PR101	￥168,000	➡￥ 85,000より
PC-PR201	￥298,000	➡￥127,000より
PC-PR201T	￥178,000	➡￥100,000より
NM-9300	￥253,000	➡￥ 80,000より
NM-9400	￥310,000	➡￥110,000より
PC-8023C	￥153,000	➡￥ 27,000より
NK-3618/21	￥168,000	➡￥ 75,000より

SHARP 本体

MZ-80B	￥278,000	➡￥ 25,000より
MZ-721	￥ 89,800	➡￥ 15,000より
MZ-1500	￥ 89,800	➡￥ 20,000より
MZ-2000	￥218,000	➡￥ 30,000より
MZ-2200+MZ-1T02	￥147,800	➡￥ 40,000より
MZ-2521	￥198,000	➡￥ 98,000より
X-1	￥187,000	➡￥ 25,000より
X-1C	￥119,800	➡￥ 28,000より
X-1D	￥198,000	➡￥ 28,000より
X-1CS	￥119,800	➡￥ 29,000より
X-1CK	￥139,000	➡￥ 32,000より
X1F/10	￥ 99,800	➡￥ 32,000より
X1F/20	￥139,800	➡￥ 55,000より
X1G/10	￥ 69,800	➡￥ 58,000より
X1G/30	￥118,000	➡￥ 78,000より
X1Turbo/10	￥198,000	➡￥ 58,000より
X-1 TURBO/20	￥248,000	➡￥ 78,000より
X-1 TURBO/30	￥278,000	➡￥ 88,000より
X1TurboII	￥178,000	➡￥ 98,000より

SHARP PRINTER

CZ-8PK3+I/F+ケーフル	￥189,000	➡￥ 98,000より
MZ-1P07+I/F+コード	￥ 95,000	➡￥ 40,000より

富士通 本体. CRT.

FM-7	￥126,000	➡￥ 25,000より
FM-NEW7	￥ 99,800	➡￥ 28,000より
FM-77D2	￥228,000	➡￥ 75,000より
FM-77L2	￥193,000	➡￥ 89,000より
FM-77L4	￥238,000	➡￥ 88,000より
FM-77AV2	￥155,000	➡￥ 99,800より
MB27303	￥ 99,800	➡￥ 30,000より
MB27343	￥ 67,800	➡￥ 38,000より
FM-TV151	￥ 85,800	➡￥ 48,000より

●端数は初回金にプラスされます

全国無料配達/アフターサービス万全/保証人なし(但し20歳以上)/低金利クレジット/現金特価は電話でお問い合せください。

振込み先
●第一勧業銀行小田原支店(当座)0117861
●太陽神戸銀行小田原支店(当座)55677
●小田原信用金庫駅前支店(当座)9886
お振込みは電信扱でお願いします。

NET WORK
●札 幌 011・865・3751
●仙 台 0222・52・2631
●大 阪 06・271・4081
●広 島 082・246・5901
●福 岡 092・864・3321
●小田原 0465・23・3591
●FAX 0465・23・4195

Odawara mycom-plaza
UA ウエムラ オーディオ
〒250 神奈川県小田原市城内2-21(オホリバタ通り)☎0465・23・3591㈹

全流通 人気の、話題のソフトが目白押し





これは目に余る、面白さ!

▶全国どこへでも無料でお届け。

最新ヒット情報

Ⓓ＝ディスク　Ⓣ＝テープバージョン
Ⓡ＝ROM　ⒷⒸ＝ビーカード

タイトル	価格	価格	機種
うっでいぽこ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
太陽の神殿	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1
ロマンシア	¥6,800Ⓓ	¥5,800Ⓡ	88/98/X-1/MSX
冒険島	¥4,800ⒷⒸ		MSX
ジョイカードスーパーII	¥2,980		MSX
スーパーマリオブラザーズ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
信長の野望 全国	¥9,800Ⓓ		88/X-1
三国志	¥14,800Ⓓ		88/98/X-1
素子姫アドベンチャー	¥2,800Ⓓ		88
プロジェクトA子	¥2,800Ⓓ		88
ファンタジー	¥9,800Ⓓ		88/FM-7/FM-77/98
魔城伝説II	¥6,800Ⓓ		88/X-1
キングコング2	¥5,800Ⓡ		MSX2
ザ・ブラックオニキスII	¥6,800Ⓡ		MSX
ロストパワー	¥7,800Ⓓ		88/X-1/FM-77AV
悪魔城ドラキュラ	¥5,800Ⓡ		MSX2
グーニーズ	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓡ	88/X-1/MSX
まじゃべんちゃーねぎ麻雀	¥6,800Ⓓ		88
カリオストロの城	¥7,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	88/X-1/FM-7/FM-77
ゴルコス	¥7,800Ⓓ		88/X-1/FM-7/FM-77
マーベラス	¥6,800Ⓓ		88/98/FM-7/FM-77/MZ-2500
G-EDITAV マウス付	¥19,800Ⓓ		FM-77AV
覇邪の封印	¥8,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77
三国志	¥12,800Ⓡ		MSX
ブラスティ	¥7,900Ⓓ		88/98/X-1
は〜りぃふぉっくすスペシャル	¥6,800Ⓡ		MSX
天使たちの午後	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	88/FM-7/FM-77/X-1
くりいむレモン	¥6,800Ⓓ		88
ダ・ビンチ	¥6,800Ⓓ		88/X-1/FM-7/FM-77
クロスブレイム	¥5,800Ⓡ		MSX
火の鳥	¥5,800Ⓡ		MSX2
未　来	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1
アルバトロス	¥8,800Ⓓ	¥6,800	88/98/FM-7/MSX
リバース	¥7,800Ⓓ		88/X-1
さゆり	¥4,800Ⓓ		88
マリコの部屋 それから	¥3,000Ⓓ		88/SR
プラトニックラブ	¥6,800Ⓓ		88
マカカーラ	¥7,900Ⓓ		88
キングスナイト	¥5,900Ⓡ		MSX

タイトル	価格	価格	機種
カーマイン	¥7,800Ⓓ		88
ラミア	¥7,800Ⓓ		88
冒険者たち	¥7,800Ⓓ		88/X-1
プリンセスクエスト	¥6,800Ⓓ		88/FM-77AV
ディープ・フォレスト	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
スーパートリトーン	¥5,900Ⓡ		MSX2
ファイナルゾーン	¥4,800Ⓣ	¥6,800Ⓡ	X-1/MSX
レイドック	¥6,800Ⓓ		FM-77AV/MZ-2500
ハイドライドII	¥6,400Ⓡ		MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥6,800Ⓡ		MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥7,800Ⓓ		88/X-1
シンデレラペルデュー	¥6,800Ⓓ		88/X-1/FM-77/AV
デスフォース	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
夢幻の心臓II	¥7,800Ⓓ		88/FM-7/FM-77/AV
アスピック	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	FM-77AV/6001mkII/SR
めぞん一刻	¥6,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-77/AV
ディーヴァ(ヴリトラの炎)	¥7,800Ⓓ		PC-88/SR
ディーヴァ(ドゥルガーの記憶)	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
フライトインハワイ	¥7,800Ⓓ		98
殺人倶楽部	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドゥ	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドゥシナリオII	¥5,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
スペースハリヤー	¥4,100Ⓣ		6001mkII
迷宮への扉	¥4,800ⓆⒹ		MZ1500
九玉伝	¥7,800Ⓓ		88/FM-77AV/X-1
トップルジップ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
グラディウス	¥6,800Ⓓ		88/X-1
ディーヴァ(ニルヴァーナの試練)	¥7,800Ⓓ		X-1
バトルオブペガサス	¥5,800Ⓡ		MSX
キャッスルエクセレント	¥5,800Ⓡ		MSX
モンスターズフェア	¥4,800Ⓡ		MSX
天使たちの午後	¥5,800Ⓡ		MSX

1度、TELしてみよう!

全流通には、ゲームソフトが2万本以上あるんだ。
気軽るにTELすればきっと君の捜してるソフトが見付かると思うョ!

お申し込み方法

①現金書留　②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普　No.4347305(全流通)

※ご注文は右記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

キリトリ線

現金書留申込み用紙

フリガナ	
おところ	〒□□□-□□　☎(　　)　　—
フリガナ	
おなまえ	様
●現在ご使用の機種	

メーカー名	商品名	メディア (5D、3D、T)その他	金額
合計金額			

お電話でのお問い合せ
お申し込みは――― 株式会社 全流通 ☎06(761)5271 〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

パソコン・周辺機器・ソフト・アクセサリー・サプライ用品

来店歓迎

中古専門店秋葉原UP's

通信販売

NEC PC-8800シリーズ 大フェア開催!!

2月11日より

大特価中古品

全品6ヵ月保証

NEC PC-8801mkII/30	¥72,000
NEC PC-8801mkIISR/30	¥105,000
NEC PC-8801mkIIFR/30	¥97,000
NEC PC-8801mkIIMR	¥120,000
NEC PC-KD551	¥54,000
NEC PC-KD852	¥56,000
NEC PC-KD552	¥50,000
NEC PC-8853	¥50,000
シャープ CZ-811C(新古品)	¥29,000
シャープ CZ-811D(新古品)	¥39,000
シャープ CZ-8PP2(新古品)	¥ 9,000
シャープ MZ-2521	¥85,000
シャープ CZ-852C	¥70,000
シャープ CZ-862C	¥75,000
富士通 FM-77D2	¥65,000
富士通 FM-77L4	¥85,000

特価品につき数に限りがあります。上記の他各社の特価パソコン有。詳しくはお問い合わせ下さい。

お買得セットコーナー

プレゼント 只今セットにて購入なされた方にはシルフィード、バビロン、うっでいぽこ等新品売れ筋ソフトを1本プレゼントします。

中古品全て6ヵ月保証

PC-8801MH通信セット

本体 PC-8801MH‥定価¥208,000(新品)
モニター PC-KD852…定価¥ 89,800(中古)
モデム JM1200S……定価¥ 48,000(新品)
PS-232Cケーブル 定価¥ 4,500(新品)
定価合計¥350,300

現金大特価	¥256,000
クレジット例 60回	頭金 ¥100,000 月々 ¥ 3,500

PC-8801FH最新鋭セット

本体 PC-8801FH/30‥定価¥168,000(新品)
モニター FTC12GTS-A(東映) 定価¥ 83,000(新品)
定価合計¥251,000

現金大特価	¥170,000
クレジット例 48回	頭金 ¥50,000 月々 ¥ 3,200

PC-8801MKIIMR中古セット

本体 PC-8801MKII MR定価¥238,000(中古)
モニター CU-14A4(シャープ) 定価¥ 89,800(新品)
定価合計¥327,800

現金大特価	¥178,000
クレジット例 48回	頭金 ¥50,000 月々 ¥ 3,400

PC-8801MKIISR/30中古セット

本体 PC-8801MKIISR/30 定価¥258,000(中古)
モニター CMT1461(サンヨー) 定価¥ 89,800(新品)
定価合計¥347,800

現金大特価	¥150,000
クレジット例 42回	頭金 ¥50,000 月々 ¥ 3,000

PC-8801MKII/30超お買得中古セット

本体 PC-8801MKII/30定価¥275,000(中古)
モニター PC-KD551K…定価¥ 99,800(中古)
定価合計¥374,800

現金大特価	¥128,000
クレジット例 24回	頭金 ¥50,000 月々 ¥ 3,800

下取交換例

プレゼント 今月PC-8801MKIIへ交換された方には、CRTクリーナー、クリーニングディスケットのどちらかをプレゼントします。

下取機種	追加金額
NEC PC-6001MKII	+¥70,000
NEC PC-8001MKII	+¥63,000
NEC PC-8801	+¥61,000
NEC FM-7	+¥61,000
シャープ MZ-2000(Gラム1、2、3付)	+¥65,000
シャープ MZ-2200	+¥64,000
シャープ CZ-800シリーズ	+¥60,000

▶ 中古 NEC PC-8001mkII /30

下取機種	追加金額
NEC PC-8001MKII	+¥95,000
NEC PC-6601	+¥90,000
NEC PC-8801	+¥94,000
NEC PC-8801MKII/30	+¥55,000
NEC FM-7	+¥90,000
NEC FM-77D2	+¥67,000
シャープ CZ-800シリーズ	+¥95,000

▶ 中古 NEC PC-8801mkII SR/30

下取機種	追加金額
NEC PC-8801MKII/30	+¥73,000
NEC PC-8801MKIISR/30	+¥43,000
NEC PC-8801MKIIFR/30	+¥53,000
NEC FM-77D2	+¥88,000
NEC FM-77L4	+¥75,000
シャープ CZ-852C	+¥85,000
シャープ CZ-862C	+¥80,000

▶ 新品 NEC PC-8801mkII FH/30

本体、周辺機器の買取りも行なっています。詳しくはお問い合わせ下さい。

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク▶受付時間 平日 AM10:00〜PM6:30(日・祝定休)
※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。

東京	札幌	大阪	福岡
03(257)0460	011(612)4580	06(202)1340	092(475)1730

SHOP営業時間 月曜日〜土曜日▶AM10:30〜PM7:00 日曜日・祭日 ▶AM10:00〜PM6:00

下取・買取の受付時間 月曜日〜土曜日▶AM10:00〜PM6:30 ※日曜・祭日は休ませていただきます。

振込み先▶三和銀行新橋支店㊟274937 口座名㈱サードウェーブ



〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F(屋上にCVAの看板有り)
TEL.03-257-0490(代)

TW サードウェーブ

UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同皆様のお越しをお待ち致しております。尚、本社4Fビジネス専門のショールームもご利用下さい。

本社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1〜21 鳥山ビル ☎03(257)0495代

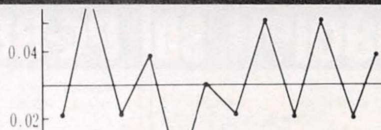


統計のすべてがわかる通信講座

新・統計解析マスター講座

●昭和62年度第23期生受付中！ 統計官（主事）資格も取れる。

★唯一の文部省認定★総務庁長官指定★通信講座
★指導委員＝上智大名誉教授　斎藤金一郎
＝前東京大学教授　奥野　忠一
＝千葉大学教授　浅井　晃
＝理科大学教授　芳賀　敏郎



●統計資料を呈！
★詳しい資料を希望の方は、ハガキに住所・氏名を記して下記までどうぞ！（無料急送中！）

★講座の特色★

- ●統計学を初めて学ぶ人、さらに理解を深めたい人に、今こそ、統計を自分のものにするタイムリーな講座。
- ●膨大な理論と広範な応用領域をもつ現代統計学の集大成決定版。
- ●統計の基礎から応用まで、豊富な実例によるシステム教材で短期指導。
- ●提出レポートに個別添削指導を実施
- ●修了者には修了証書、統計官・統計主事の資格証書を授与します。

★主要内容★

第１単元＝統計とは何か
第２単元＝集団構造の記述
第３単元＝母集団と標本
第４単元＝推定と検定
第５単元＝回帰と相関
第６単元＝統計調査
第７単元＝標本調査法
第８単元＝品質管理と実験計画

財団法人 実務教育研究所 公開通信講座統計部
〒160 東京都新宿区大京町４の345　☎東京 03(357)8153

AとVの情報満載月刊誌！

AudioVideo

音と映像のクリエイティブマガジン

毎月20日発行　電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111㈹

●君のファミコンを5,000円で買います。●ディスクシステムも5,000円で買います。

※本体にキズがあってもこわれていなければOKです！
保証書を同封してね！
※保証書がない場合は保護者のサインと印鑑を捺印して下さい。

保証書及び買取り希望用紙を同封の上、宅急便もしくは郵便小包で送って下さい。
本体が到着後、検査の上、現金書留にて送金いたします。

買取り希望用紙

フリガナ		
住所	□□□-□□　☎(　　)	
フリガナ		捺印欄
氏名		
年齢	才	

■お問合せ先
グリーンハウス
静岡市東千代田1-7-8 〒420
TEL 0542(63)6720
営業時間／AM10:00〜PM6:00

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！

営業時間10:00〜20:00★年中無休



X1 パソコンテレビ turbo III

CZ-870C	￥168,000
CZ-870D	￥109,800
定価合計	￥277,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	7,240	6,400×35
48	0	9,400	5,000×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
X1ターボII	54,000
X1G/30	83,000
X1F/20	84,000

特価188,000円

PC-9801UV2

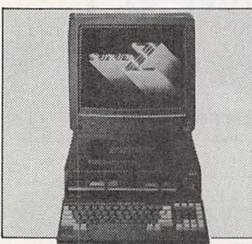
NEC	PC-9801UV2	￥318,000
	(本体特価	￥302,100)
サンヨー	CMT-146L	￥89,800
	新・一太郎	￥58,000
		￥465,000

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	13,420	10,300×35
48	0	9,800	8,200×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	96,000
PC-8801SR/30	138,000
PC-8801FR/30	138,000

特価304,000円



X1 パソコンテレビ turbo Z

CZ-880C	￥218,000
CZ-600D	￥129,800
定価合計	￥347,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36回	0	10,190	8,600×35
48回	0	9,300	6,800×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
X1ターボII	95,000
X1F/20	118,000
X1F/10	137,000

特価253,000円

春一番、MSX2に熱い視線…

Panasonic A1

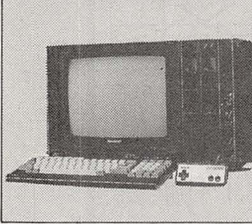
ナショナル FS-A1 ￥29,800
5,800円のソフト1本付

特価28,800円

SONY HB-F1

SONY
HB-F1 ￥32,800
5,800円のソフト1本付

特価31,500円



SHARP パソコンテレビ X1 G/30

シャープ	CZ-820CE	￥118,000
シャープ	CZ-820D	￥79,800
	定価合計	￥197,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	7,280	6,500×23
36	0	7,320	4,500×35

(本体のみ)

下取機種	下取差額
X1F model 20	46,000
X1F model 10	60,000
X1C	68,000

特価134,000円

ゲームの王者はやっぱりファミコン！

ファミリーコンピュータ	￥14,800
ディスクシステム	￥15,000
プロレス	￥2,500
4,900円のソフト1本	￥4,900
TVゲームケース	￥500
定価合計	￥37,700

特価29,800円

ディスクシステム	￥15,000
プロレス	￥2,500
定価合計	￥17,500

特価14,800円

ファミリートレーナー ￥8,500 特価6,800円

03-591-8761

大阪06-365-5202 福岡092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

日本一の大特価

CPU

富士通	FM-7	￥18,000〜
	FM-new7	￥19,800〜
	FM-77AV2	￥79,800〜
	FM-77AV20-2(新同)	￥117,000
	FM-77AV40(新同)	￥159,000
NEC	PC6001mkIISR	￥18,000〜
	PC8001mkIISR	￥22,000〜
	PC8801	￥28,000〜
	PC8801mkII/30	￥65,000〜
	PC8801mkIISR/30	￥108,000〜
	PC8801mkIIFR/10	￥49,800〜
	PC8801mkIIFR/20	￥72,000〜
	PC8801mkIIFR/30	￥85,000〜
	PC8801mkIIMR	￥125,000〜
	PC8801FH	￥124,000
	PC8801MH	￥154,000
	PC9801	￥78,000〜
	PC9801U2	￥99,800
	PC9801UV2	￥219,000〜
	PC9801VM21	￥288,000
	PC9801VX2	￥319,000
	PC98LT-1	￥175,000
	PC98LT-2	￥217,000
シャープ	X1C	￥19,800〜
	X1CS	￥21,000〜
	X1CK	￥24,800〜
	X1F model 10	￥29,800〜
	X1G model 10(新同)	￥49,000
	X1G model 30(新同)	￥78,000〜
	X1ターボII	￥79,800〜
	X1ターボIII(新同)	￥122,000
	X1ターボZ(新同)	￥157,000
	MZ-1500	￥19,000〜

プリンター

シャープ	CZ-8PK2	￥29,800〜
	CZ-8PD2S	￥29,800〜
NEC	NM-9400	￥99,800
	PC-PR201H2	￥178,000
	PC-PR201CL	￥128,000
	PC-PR101TL	￥58,000
	PC-PR201TL	￥98,000
スター	TR24(新同)	￥29,800
	TR24CL(新同)	￥49,800
	AR2400(新同)	￥99,800
エプソン	MP-80K	￥19,800
	MP-100	￥19,800
	RP-80	￥25,000
	VP-85K(新同)	￥85,000
	AP-80K(新同)	￥39,800
セイコー	GP-700M(FM用)	￥24,800

ディスクユニット

NEC	PC8881	￥158,000
	PC9881K	￥168,000
富士通	MB27611(新同)(インターフェイス付)	￥74,800
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	￥39,800
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	￥73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(P.C88mkII、SR用)	￥27,000
東京電子	LFD-550(88用)	￥39,800

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	￥34,000
	CU-14AGI(新同)(4050文字、カラー、アナログ)	￥52,800
	CU-14A4(新同)	￥49,800
	CZ-820DE	￥55,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	￥46,000
富士通	MB-27331	￥29,800

その他デバイス

シャープ	CZ-8BSI	￥18,800
	CZ-8BVI	￥31,000
富士通	MB-22436	￥25,000
	FM77-411	￥19,300
MSX ナショナル	FS-A1	￥23,000
MSX ソニー	HB-F1	￥26,000
シャープ	CZ-8RL1(新同)	￥19,000
各種データレコーダー		￥5,000〜

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

商品申込用紙 送料は地域によって多少異なります。
現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和　年　月　日

品名	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

テレビゲームから目を守る

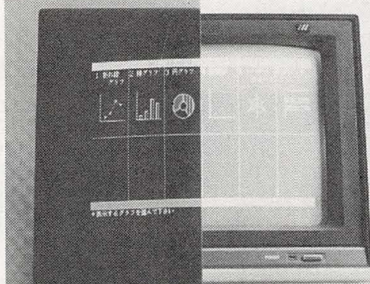
大好評!半額キャンペーン実施中

TVゲームやTVの長時間視聴による視力低下を防ぐ。



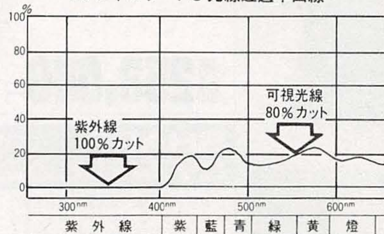
●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格¥8,000→特別価格¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000→特別価格¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000→特別価格¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000→特別価格¥6,500



★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約80%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ
★ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
★テレビフィルターF・Sは脱着ワンタッチ

TVフィルターFS 光線透過率曲線



＊仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

お申し込みは電話、またはハガキに住所・氏名・TEL
ご希望の型を明記の上、当社あてにお出し下さい。

06-303-4152（ヨイコニ） サンクレスト J.P.まで

〒577 大阪府東大阪市柏田西1丁目9−15

受付時間／午前9時〜午後7時　年中無休

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロール BOX　限定発売!!　3/31まで

付属品
- ●フルカラービデオコンバータ(KIC-0090)
- ●8方向ジョイスティック(業務用・4方向交換チップ付)
- ●トリガーボタン　30φ 3個、24φ 2個付。
- ●スイッチング電源(+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A)
- ●ヒューズ、コード、コネクター等　一式付。

※コントロールBOXはMSX、ファミコン等にも使えます。
※フルカラービデオコンバータはパソコンにも使えます。
※テスト用のゲームP.C.B.がサービスで付属されてます。



君のお部屋はゲームコーナー!!

図解入組み立てキットにチャレンジ!
今ならゲーム基板が無料でついてるよ!!

寸法(mm)
W. 430
D. 310
H. 120

サービス期間 3/31までです!!

■KICコントロールBOX
- ●組立てフルキット¥22,000
- ●完成品……………¥27,000

※いずれも図解入り、技術資料付き。

●このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使ってゲームP.C.B.のRGB信号を、家庭のTVに映るように信号変換します。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機　¥20,000より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板¥　5,000より(完動品、配線図付)



★特価品取り揃えて格安販売中!

★在庫価格表は、〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM3係
〒141 東京都大崎郵便局　私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹

日本マイコン流通センター

全国通信販売　渋谷駅前店　日本マイコン流通センターへ

注文番号B-C01 **National**
Panasonic A1 MSX2

FS-A1(新品)
ROMソフト1本付(中古)
合計価格¥34,000円の品



現金特価¥26,800

注文番号B-C02 **SONY**
HB-F1

HB-F1(新品)
ROMソフト1本付(中古)
合計価格¥36,200円の品



現金特価¥29,800

注文番号B-C03 **任天堂**
ファミリーコンピュータ

任天堂ファミリーコンピュータ(本体・中古)
人気ゲームカートリッジ1本(新品)
合計価格　¥19,700円の品



現金特価¥12,800

◆◆◆上の商品のお申し込みは下の申込書か03(463)4455まで!◆◆◆

ファミコンディスクシステム買います!

ディスクシステムを売りたい方は、お店へ持って行くか、下の申込書に書いて、郵便小包か、宅急便で送って下さい。その時に、ソフト、ジョイスティックなどもあればまとめて買取ります。さあ持って行こう! 送ろう!

PC-8801 PC-9801用ディスクソフト買います!

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。
●買取価格は最低400円〜最高、定価の3割まで。●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包で送って下さい。
到着次第計算してその金額をお届け致します。

ファミコンソフト 120種類(中古) → ¥680より

注意 ファミコンソフトのお電話でのお問合せ、通信販売は行ないません。ぜひ御来店下さい。

★中古ファミコンソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう!

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、●中古ファミコンソフトの価格表 ●新作ソフト割引券と価格表 ●中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。

●送り先/〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル
㈱日本マイコン流通センターG.M係
☎03[463]4455

キリトリ線

《申込書》　昭和　年　月　日

フリガナ		年令	
氏名			オ
住所〒			
TEL		保護者氏名	

※どれかに○印をつけて下さい。

商品を買いたい		→	注文番号	
売りたい			品　名	
中古ソフトリストが欲しい 60円切手が2枚必要です			価　格	

商品を買いたい場合は、この申込書に現金をそえて現金書留でお送り下さい。至急商品をお届け致します。

Ⓑ 3月号

日本マイコン流通センター

中古倉庫市と新品特価コーナー



渋谷駅前徒歩0分！今すぐ行ってみよう！ジャンク中古倉庫市!!

ぜひ、ご来店下さい！

Two In One おもしろ市！

中古倉庫市より

大放出

- 各社パソコン　4割～9割引
  ￥9,800、￥14,000など超特価
  NEC PCシリーズ在庫豊富 ㊙超特価
- 各社プリンター　6割～9割引
  ￥9,800、￥12,000など超特価
  PC、FM、X1、MZ、MSX用など
- MSX 16K～84K、MSX2まで超安値
  ￥8,900、￥12,000など 6割～9割引～
- 中古ソフト PC、FM、X1、MZ、MSX他
  ￥980均一、5割～8割引他

中古ファミコンソフト 1,500本 120種類
ナント！ ￥680より

注意 ファミコンソフトのお電話でのお問合せ、通信販売は行いません。ぜひご来店下さい。

限定台数 各10台限り 今 プリンターが安い！

NEC PC-PR101L
80桁日本語ドットプリンター
定価 ~~￥175,000~~

NEC PC-PR201HC
136桁カラー日本語ドットプリンター
定価 ~~￥308,000~~

第2水準ROM付は各20,000円高





- ディスケット大安売！〈品質完全保証〉
  2D ￥60 2HD ￥240 マクセル2HD ￥4,400（10枚1箱）
- ディスケットケース大特価！
  5 インチ（70枚入）定価 ~~￥5,000~~ ……… ￥1,980
- PC-98用増設RAM
  1M・RAMソフト付 ……… 大特価 ￥23,000
  2M・RAMソフト付 ……… 大特価 ￥39,000

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル

安い！これなら買える！選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FH セット 発売記念特価！



大特価 お電話にて！

大特価 お電話にて！

モデル30

注文番号 B-C04 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥267,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,020	¥10,200	なし
24回	¥ 7,420	¥ 6,400	¥23,000×4
36回	¥ 9,250	¥ 7,200	なし
48回	¥ 5,890	¥ 5,700	なし

注文番号 B-C05 お買得セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥272,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,360	¥ 9,100	なし
24回	¥ 6,760	¥ 5,300	¥23,000×4
36回	¥ 9,750	¥ 6,400	なし
48回	¥ 5,270	¥ 5,100	なし

モデル20

注文番号 B-C06 純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,700	¥ 8,600	なし
24回	¥ 6,400	¥ 4,700	¥23,000×4
36回	¥ 8,750	¥ 6,000	なし
48回	¥ 8,350	¥ 4,700	なし

注文番号 B-C07 お買得セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥242,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,164	¥ 7,800	なし
24回	¥ 4,564	¥ 4,000	¥23,000×4
36回	¥ 7,250	¥ 5,500	なし
48回	¥ 7,238	¥ 4,300	なし

モデル10

注文番号 B-C08 激安セット

PC-8801FH10(本体)
2000文字カラーモニター

合計定価 ¥

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
24回	¥ 5,840	¥ 5,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000
48回	¥ 4,180	¥ 3,200

注文番号 B-C09 お買得セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダー(新古品)

合計定価 ~~¥202,400~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,680	¥ 6,600	なし
24回	¥ 6,180	¥ 4,100	¥15,000×4
36回	¥ 5,500	¥ 4,700	なし
48回	¥ 4,260	¥ 3,700	なし

PC-8801MH セット



大特価 お電話にて！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C10 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥307,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,040	¥11,900	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	なし
36回	¥ 4,750	¥ 3,400	¥20,000×6

注文番号 B-C11 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥297,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,260	¥10,600	なし
36回	¥ 8,750	¥ 7,500	なし
36回	¥ 4,250	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥ 6,970	¥ 5,900	なし

PC-9801UV2 セット



大特価 お電話にて！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C12 純正セット

PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,000	¥10,600	なし
48回	¥ 8,680	¥ 8,400	なし
48回	¥ 8,480	¥ 5,000	¥20,000×8
60回	¥12,040	¥ 7,000	なし

注文番号 B-C13 お買得セット

PC-9801UV2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥10,500	¥10,200	なし
48回	¥ 9,140	¥ 8,000	なし
48回	¥ 6,540	¥ 3,800	¥25,000×8
60回	¥10,420	¥ 6,700	なし

PC-9801VM21 セット



大特価 お電話にて！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C14 純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥15,500	¥12,700	なし
48回	¥12,080	¥10,000	なし
48回	¥ 7,080	¥ 5,000	¥30,000×8
60回	¥12,240	¥ 8,400	なし

注文番号 B-C15 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥15,500	¥12,200	なし
48回	¥12,540	¥ 9,600	なし
48回	¥ 9,940	¥ 5,400	¥25,000×8
60回	¥10,620	¥ 8,100	なし

今、PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく ディスク版 オリジナル デモソフトプレゼント！

他では手に入らない！ FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥5,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
18回	¥4,672	¥3,400

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機

定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ~~¥10,000~~
ケーブル ~~¥5,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥59,800~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種

定価 ~~¥79,800~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,160	¥3,000

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ

定価 ~~¥135,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁 ドットプリンタ
経済機として発売

定価 ~~¥188,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

全国どこでもお電話一本で、即お届け!

渋谷駅前 日本マイコン流通センター



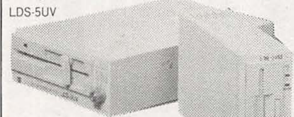
頭金なし
らくらくクレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話で!

鬼に金棒!あなたのPC-9801UV/VMに!

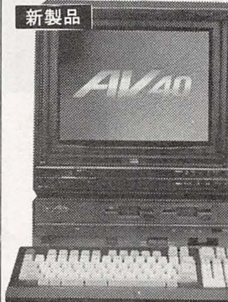
ランドコンピューター
UV2用5インチ2HD
LDS-5UV
VM・VX 3インチ2HD



注文番号 B-C16　5インチ2HD. UV2 増設ドライブ
LDS-5UV 定価 ~~¥78,000~~ ➡特価 ¥59,800

注文番号 B-C17　3インチ2HD VM. VX増設ドライブ
LDS-3VM 定価 ~~¥72,000~~ ➡特価 ¥55,800

新製品



富士通 FM77AV40

注文番号 B-C18　モデル40 純正セット

FM-77AV40（ディスク2基付）
FM-TV154（純正モニター）
合計定価 ~~¥356,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,120	¥13,700	なし
36回	¥12,750	¥9,600	なし
36回	¥6,250	¥5,500	¥2,500×6
48回	¥8,290	¥7,600	なし
60回	¥7,420	¥6,400	なし

注文番号 B-C19

富士通 FM77AV2

FM-77AV2
FM-TV151（純正モニター）
合計定価 ~~¥247,800~~

ズバリ大特価 ¥144,000

42%引

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥8,920	¥7,000	なし
24回	¥4,320	¥3,200	¥23,000×4
36回	¥5,000	¥5,000	なし
48回	¥5,340	¥5,340	なし



小型コンポサイズ タテ・ヨコ自在だから組合せ自由

ジョイカード付

FM音源対応

SHARP パソコンテレビ X1G

注文番号 B-C20　モデル30・純正ディスプレイセット

CZ-822C（本体・ディスクドライブ2基付）
CZ-820D（純正テレビ機能付ディスプレイ）
合計定価 ~~¥197,800~~

大特価 ¥147,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥77,860	¥7,200	なし
24回	¥6,060	¥3,800	¥20,000×4
36回	¥5,250	¥5,100	なし
48回	¥4,570	¥4,000	なし

注文番号 B-C21　モデル10・純正ディスプレイセット

CZ-820C（本体・カセットレコーダ内蔵）
CZ-820D（純正テレビ機能付ディスプレイ）
合計定価 ~~¥149,600~~

大特価 ¥111,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥7,724	¥5,400	なし
24回	¥4,524	¥3,800	¥10,000×4
36回	¥6,750	¥3,800	なし



新製品 SHARP X1 turbo Z

注文番号 B-C22　純正セット

CZ-880C（本体）
CZ-600D（純正モニター）
合計定価 ~~¥347,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,820	¥13,200	なし
36回	¥10,750	¥9,300	なし
48回	¥4,390	¥4,000	¥20,000×8
48回	¥9,290	¥7,300	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-C23

SONY HITBIT HB-F900 PRO

MSX 2 定価 ~~¥148,000~~

大特価 ¥124,000

- RAM256K、VRAM128K
- 1メガバイト 2ドライブディスク内蔵
- そのまま御家庭のテレビにつなげます。（ケーブル付）
- ビデオと組んで映像の編集もできます。

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,240	¥11,400
24回	¥8,320	¥6,000
36回	¥4,500	¥4,300

注文番号 B-C24

National FS-4500 MSX2

ワープロパソコン 定価 ~~¥108,000~~

ズバリ40%引

激安 ¥64,800

- そのまま御家庭のテレビにつなげます。（ケーブル付）
- 漢字プリンター内蔵。
- ワープロパソコンとしても大人気。

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,028	¥5,900
24回	¥5,164	¥3,100

注文番号 B-C25

ツインファミコン

SHARP



シャープ ツインファミコン
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥36,900~~

特価 ¥32,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,620	¥2,900

※シャープツインファミコンは、任天堂のファミリーコンピュータとディスクシステムを一体型にしたものです。

注文番号 B-C26

ディスクシステム

任天堂

任天堂ディスクシステム
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥17,900~~



現金特価 ¥15,900

注文番号 B-C27

ファミリーコンピュータ

任天堂

任天堂 ファミリーコンピュータ
人気ゲームソフト2本
合計定価 ~~¥24,600~~



現金特価 ¥18,800

▶全国どこでもお電話一本で即、お届け!◀

新品受付 東京03[463]4501

大阪受付 06[364]1258／福岡受付 092[751]3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは本社までお電話下さい。

●送り先／㈱日本マイコン流通センター　〒150 東京都渋谷区道玄坂2—3—2
受付時間／午前10時～午後7時
●お振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

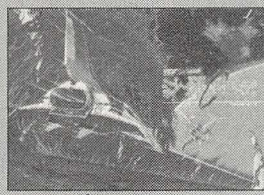
Ⓑ3月号

今話題の沙羅曼蛇（サラマンダ）下敷プレゼントセール!!

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員に コナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!





▲B タイプ（ビックバイパーキャラクター）

◀A タイプ（沙羅曼蛇キャラクター）

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは3月からでOK!



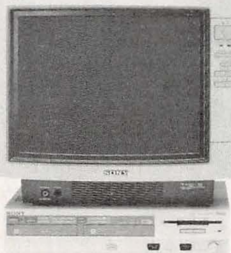
テレホンショッピング
仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① SONY MSX2 HiT BiT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER

HB-F500 2DDFD内蔵タイプ



●漢字ROM・3.5インチ2DDフロッピー内蔵。
●内蔵ソフトの漢字MEMOで住所録やワープロができる高級セパレートタイプ。
MSX2パソコンに人気ソフトの「レイドック」とMSX用ジョイスティックをセットして特別提供!!
（ディスプレイは別売となります）

MSX2パソコン ＋ MSX用ジョイスティック ＋ ゲームソフト セット

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F500〉 ￥128,000
●MSX用ジョイスティック ￥3,400
●MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉 ￥6,800
合計￥138,200を 現金特価 **79,800**円

頭金なし 第1回目5,170円 月々**3,800**円×23回
お支払合計……92,570円

② NEC テレビパソコン NEC Mr.PC PC-6601SR

5セット限定処分

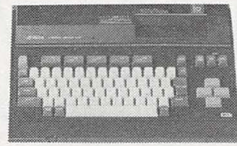


●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵 ●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵 ●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

●NEC〈PC-6601SR〉 ￥155,000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉 ￥94,800
合計￥249,800を 現金特価 **95,000**円

頭金なし 第1回目5,750円 月々**3,700**円×29回
お支払合計……113,050円

③ ビクター iO AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2



●話題のMSX2パソコン。今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。V-RAM 128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ￥84,800
●ROMソフト ￥4,800
合計￥89,600を現金特価 **29,800**円

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計……32,490円

④ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1

RAM64K VRAM128K RGB対応
●楽しみが広がるMSX2の世界
●遂に低価格MSX2新登場!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

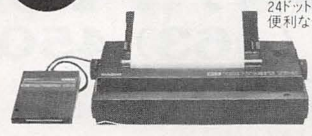


●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ￥29,800
●専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ￥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉 ￥4,500
合計￥35,800を現金特価 **29,800**円

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計……32,490円

⑤ CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

●キミのMSXが本格派日本語ワープロになる ●すべてのMSX（RAM 16KB以上）に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。



●カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉 ￥39,800
●専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ￥3,900
●A4版プリンタ用紙 ￥500
合計￥44,200を現金特価 **39,800**円

頭金なし 第1回目3,780円 月々**2,400**円×17回
お支払合計……44,580円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**／ご注文は **商品NOでどうぞ**

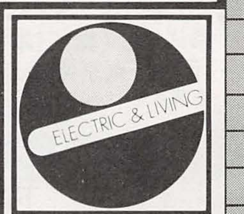
低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期**60回払**までOK!／ゆっくりお支払い **3月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 **コンピュータ・中央**



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・中町
郡山市中町7-15 ☎0249(22)7655

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　定価380円(送料80円)　雑誌18361-3